

Lucasfilm™ Presenta

LOOM



una
aventura
gráfica
de
Brian
Moriarty

LUCASFILM™
GAMES

Aventura
GRAFICA
Linea
ERIGE
Bits

LIBRO DE PISTAS

Créditos

Libro de pistas por Judith Lucero Turchin

Contribuciones de Kirk Roulston, Andrea Siegel, David Fox,

Terry Bratcher, Carla Green y Liz Nagy

Diseñado por Mark Shepard

Mapas por Harrison Fong y Kirk Roulston

Prueba por Meredith Cahill y Carla Green

Producción de la impresión por Lyza Swearingen Latham

Corrección de pruebas por Andrea Siegel

Tormento Implacable de Andrea, Carla, Judith, Liz y Meredith por Kirk Roulston
y Terry Bratcher.

Version española por María Jesús Alcami y Angel Andrés

Gracias a Carolyn Knutson, Greg Hammond y Brian Moriarty

Gracias muy especiales a George Lucas

Loom, los nombres de los personajes y todos los demás elementos de este juego de fantasía son marcas registradas de LucasArts Entertainment Company™ y © 1990 LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados. Lucasfilm Games, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912.

Contenido

Introducción **5**

Pistas **6**

Mapa de la Isla de Loom **28**

Mapa del Continente **29**

Sala del Cáliz de Crystalgard **30**

Caverna de la Montaña del Dragón **31**

Lista de los niveles de experiencia **28**

Lista de Hechizos **31**

Transcripción-Introducción al juego **32**

Paseo por el Juego **40**

Cosas a intentar **55**

* * *

* * *

Introducción

¿Sabes qué hacer para salir de esa tromba de agua? ¿Estás preocupado por saber cuánto tiempo aguantará el dragón antes de que tenga suficiente hambre para comerte?

¿Estás intentando decidir cómo gastar esa recompensa que recibiste de los agradecidos pastores?

El Libro de Pistas de Loom te ayudará a responder a todas estas preguntas (bueno, excepto la última... porque los pastores no te darán ninguna recompensa) y muchas más.

La sección de Pistas se divide en zonas geográficas (por ejemplo, “La Isla de Loom” o “Crystalgard”).

Para leer las pistas de esta sección utiliza el decodificador, una tira de plástico rojo. Sin éste, puede ser que acabes leyendo pistas que no quieres o no necesitas... y perderás gran parte de la gracia al juego. Con el decodificador sólo lees las pistas que realmente necesitas y podrás salir de los apuros en que te encuentres sin quitarle diversión al juego. Busca la pregunta deseada y utiliza el decodificador para leer la primera pista que se encuentre debajo de ella. Si eso es todo lo que necesitas saber, sigue jugando. Si no, lee la siguiente pista.

Al final de la sección de Pistas, en el capítulo “General”, se encuentran las respuestas a una serie de preguntas que pueden aparecer en cualquier momento del juego.

Además, hemos incluido una serie de mapas que muestran cómo se conectan las distintas zonas del juego así como dos mapas más detallados en los que aparecen la Sala del Cáliz en Crystalgard y la Caverna situada debajo de la Montaña del Dragón.

También verás una lista completa de todos los hechizos que aparecen en Loom y donde pueden ser encontrados así como una explicación de los niveles de experiencia a través de los que debe pasar Bobbin para poder tocar las notas más altas del bastón.

Para que disfrutes de la lectura también hay una transcripción-introducción del desarrollo del juego, así como una narración detalla y completa del juego. (Si te quedas bloqueado, esta narración te llevará paso a paso a través de toda la historia.)

Casi al final del Libro de Pistas hay una lista de cosas que quizás no hayas probado; acciones que pueden provocar respuestas sorprendentes o tontas. Por su naturaleza, esta lista revelará las respuestas a algunos de los puzzles con los que te vas a encontrar en el juego. Por tanto, no la consultes hasta que no hayas completado el juego.

Recuerda que el Libro de Patrones que viene incluido en tu paquete de juego provee gran cantidad de pistas. Intenta utilizar este libro de pistas como último recurso. Como en Loom no puedes ser “asesinado”, prueba todas las cosas que quieras y lee el Libro de Pistas siempre que quieras.

Y sobre todo, ¡diviértete!.

Pistas

LA ISLA DE LOOM (La Isla del Gremio de los Tejedores)

Acantilado y Cruce de caminos

¿Cómo recojo la hoja?

No puedes; todo lo que puedes hacer es mirarla y ver cómo cae.

En Loom no tienes que recoger cada objeto que veas. Algunos objetos te dan información sobre la historia... otros se utilizan para hacer hechizos. Otros, como la hoja, simplemente son muy bonitos de ver.

¿Y qué pasa con el icono de cielo?

Ahora mismo, lo único que puedes hacer es mirar hacia él.

Después, podrás tejer un hechizo sobre él.

Los Ancianos te están buscando... no los hagas esperar.

He estado con los Ancianos y he hablado con Hetchel. Y ahora ¿qué pasa con el cielo?

Encontrarás una pista en una de las lápidas del cementerio.

“El día en que se abra el cielo”. Hetchel te enseñó un hechizo que te puede ser muy útil aquí.

Desde el acantilado, teje el hechizo de Apertura sobre el cielo. Después, baja al puerto.

¿Qué pasa con la pieza de cielo que puedo ver desde el cruce de caminos?

Desde aquí no estás lo suficientemente cerca como para tejer un hechizo con efectividad.

“La vista desde el acantilado es mejor”.

El acantilado está más cerca del cielo. Regresa al acantilado donde te despertaste por primera vez.

Santuario (Izquierda)

¿Qué función tienen los tapices?

Léelos; te darán algunas ideas sobre lo que está pasando en el mundo.

¿Para qué sirve este bastón?

Es el bastón del Viejo Atropos. Utilízalo para tejer hechizos.

Obviamente, el Loom es importante. ¿Qué puedo hacer con él?

El Loom repetirá el último hechizo que fue tejido (por cualquiera menos por Bobbin) en su presencia.

Recoge el bastón que el Viejo Atropos tiró. Mira el Loom; éste repetirá las notas del hechizo Trascendencia. Las necesitarás después; éstas ya se encuentran escritas en tu Libro de Patrones.

¿Qué pasa con este huevo?

Ahí está Hetchel. ¡Está intentando salir!

Cuando pulses sobre el huevo escucharás el hechizo de Apertura. Escríbelo.

Ayuda a Hetchel: teje el hechizo de Apertura sobre el huevo.

¿Por qué el Loom no repite el hechizo que acabo de tejer?

¿Por qué te llaman Bobbin?

“Hijo del Loom”.

Los hechizos de Bobbin forman parte del Patrón y por lo tanto el Loom no necesita repetirlos.

Tienda Oscura (Medio)

¡Oye! ¡Está muy oscuro aquí dentro!

Utiliza el hechizo de Visión Nocturna en la oscuridad.

Puedes aprenderlo en los bosques que se encuentran al otro lado de la isla.

He aprendido un hechizo en esta tienda ¿para qué se utiliza?

Intenta tejerlo sobre algo y verás lo que pasa.

Hay paja aquí... hay oro aquí...

Este es el hechizo que convierte la paja en oro.

Quiero llevar parte de esto conmigo. ¿Cómo puedo recogerlo?

¿Qué quieres comprar?

¿Anotaste el hechizo? Si lo hicistes, tienes todos los medios para hacer más siempre que quieras...

Tienda de Hetchel (Derecha)

¿Cómo debo utilizar el Libro de los Patrones que se encuentra sobre la mesa?

Este es el mismo libro que viene en tu paquete de juego.

Pensamos que si tú puedes tener uno, Bobbin también puede tener otro. Escribe en tu libro los hechizos que aprendas.

¡Oops! Tiré el frasco. ¿Cómo puedo limpiarlo?

Conseguiste el hechizo, ¿no?

Puedes mirar el frasco tantas veces como sea necesario para asegurarte que has conseguido el hechizo.

Sin embargo, no tienes suficiente experiencia para tejer todas las notas de ese hechizo.

No te preocupes; aun te encontrarás con situaciones más caóticas. Simplemente, comprueba que escribes el hechizo.

Dicho sea de paso, esa fué una preciosa ambrosía que no podrás reemplazar.

Afortunadamente, no la necesitarás en este juego...

Bueno, ¿para qué sirve el hechizo del frasco?

¿Qué paso con el frasco cuando lo volcaste?

No se rompió, por lo que probablemente no se trate del hechizo Desgarrar ni de nada parecido.

El contenido del frasco se vertió.

Es el hechizo Vaciar.

¿Qué pasa con el hechizo que hay en la olla del tinte?

Todas las notas de este hechizo están dentro de tus habilidades; pruébalo sobre algo.

Téjelo sobre lana o sobre un montón de ropa.

Es el hechizo Teñir.

¡Buagg!. Odio el verde.

Si realmente quieres volverlo a cambiar, utiliza el hechizo Decolorar Verde.

Primero, intenta pensar cómo podrías hacerlo. Si te quedas bloqueado, consulta la sección “Quiero hacer cosas que no están descritas en el Libro de los Patrones” debajo de Hechizos en la Sección General.

Bosques

¿Cómo puedo encontrar el hechizo?

Mira los agujeros. En ellos hay lechuzas. Cada lechuza tocará una de las notas del hechizo.

En los agujeros sólo he encontrado tres notas. ¿Cuál es la cuarta nota?

El cuarto agujero está vacío en estos momentos.

No conocerás la última nota hasta que no regrese la cuarta lechuza a su agujero.

Esa cuarta lechuza se encuentra sobre una de las lápidas del cementerio. Tendrás que convencerla para que vuelva a casa.

OK. Ahora tengo las cuatros notas. ¿Para qué sirve este hechizo?

¿Por qué son famosas las lechuzas?. Además de por girar sus cabezas sobre sus hombros...

Las lechuzas cazan por la noche.

Las lechuzas pueden ver muy bien en la oscuridad.

Este hechizo es el de Visión Nocturna.

Cementerio

¿Cómo puedo hacer para que se vaya esa lechuza de la lápida?

¿Has intentado golpearla con el bastón?

Parece que ha pasado una dura noche cazando. Tendrás que despertarla:

Hay algo aquí que quizás atraiga su atención.

Mira detenidamente los espinos.

¿Por qué una lápida para Cygna? ¿Pensé que ella había sido desterrada!

Es cierto. Pero Hetchel quería proteger a Bobbin de la verdad.

La inscripción de la lápida contiene una pista importante que te ayudará a salir de la isla.

“El día en que se abra el cielo”, Hmm.

Regresa al acantilado y teje el hechizo de Apertura sobre el cielo.

Desde aquí veo un trozo de cielo. ¿Puedo hacer algo?

Desde aquí no porque no estás lo suficientemente cerca.

“La vista desde el acantilado es mejor”.

El acantilado está más cerca del cielo. Regresa al acantilado donde te despertaste por primera vez.

Puerto

¿Qué pasa con esas gaviotas?

Tienen hambre...

Están tocando el hechizo de Apertura...

¿Te has fijado en la almeja?

Podrías abrir una almeja para ellas.

Si tienes suficiente experiencia, las gaviotas te seguirán cuando salgas de la isla.

¿Y la almeja?

Puedes tejer el hechizo de Apertura sobre ella.

Puedes volverla a cerrar cuando terminen las gaviotas.

¿Sabes cómo cerrarla? Consulta: “Quiero hacer cosas que no están descritas en el Libro de los Patrones” debajo de Hechizos en la Sección General.

Puedes utilizar la almeja para practicar tus habilidades como tejedor de hechizos.

¿Qué más puedo hacer aquí?

¿Has hablado con Hetchel?

Ella dice que tendrías que irte de la isla.

Podrías nadar... pero seguramente lo mejor sería utilizar un barco.

Naturalmente, los tejedores nunca salen de la isla. Los únicos barcos que aparecen por aquí son barcos extranjeros. Puedes esperar a que llegue uno, aunque eso te puede llevar mucho tiempo, o...

...puedes construir tu propio barco. ¿Has visto la lápida en el cementerio? En ella hay una pista.

Sube a la cima del acantilado, donde te despertaste por primera vez, y teje el hechizo de Apertura sobre el cielo.

¡Esto no es un barco!

Casi, casi...

Estos son malos tiempos...

Súbete al tronco. Confía en mí.

El Mar

Veo tierra, pero sigo dando bandazos de un lado a causa de los efectos del tornado. ¿Cómo puedo evitarlo?.

Mira el tornado. Aprenderás otro hechizo.

Otra palabra para tornado es “ciclón”.

El tornado toca el hechizo Girar.

He conseguido conocer el hechizo del tornado. ¿En qué me puede beneficiar utilizarlo?

Lo lógico es pensar que si algo puede ser girado también puede ser desgirado.

El hechizo Girar tendrás que deducirlo tú mismo.

Desgirar es lo contrario de Girar.

Teje las notas del hechizo Girar en orden inverso.

¡Una de las notas es demasiado alta para mí!

Necesitas más experiencia.

Vuelve a la isla y practica con algunos hechizos.

No leas la siguiente respuesta a no ser que te quedes realmente bloqueado...

Teje el hechizo Teñir y el hechizo Paja en Oro y tendrás suficiente experiencia para tejer la nota "F". Aprenderás esto en la tienda de Hetchel y en la tienda oscura, respectivamente.

FUERA DEL REINO DE LOS PASTORES

Bosque

¿Cómo puedo esquivar a los pastores?

Estos chicos piensan que son muy fuertes; deberás tejer un hechizo que realmente les impresione.

Por ahora, no dispones de suficiente repertorio para esta ocasión.

¿Has anotado el hechizo que ellos han tejido?

Lo mejor que puedes hacer es enfrentarte a los pastores en otro momento, cuando hayas explorado más a fondo el continente.

Visita la ciudad.

¿Cuál es el significado del hechizo que han tejido los pastores?

Cuando te encontraste por primera vez con ellos, ¿qué paso?

Al principio, casi no los podías ver...

Intenta tejer el hechizo en uno de los pastores.

Este es el hechizo de Invisibilidad.

He estado en la ciudad. Ahora, ¿cómo puedo evitar a los pastores?

¿Has echado un vistazo al Orbe de Scrying?

No sigas leyendo a no ser que hayas mirado ese Orbe...

En el Orbe apareces tú tejiendo un hechizo sobre los pastores.

Este es el hechizo Terror.

Teje el hechizo Terror sobre los pastores.

CRYSTALGARD

(Ciudad del Noble Gremio de los Sopladores de Vidrio)

Edificio (Izquierda)

¿Cómo encontrar el camino por este lugar?

La ciudad está hecha de cristal; puedes ver a través de las paredes.

Haz las cosas una por una; sube las largas escaleras que se encuentran a la derecha, después da la vuelta y sube el siguiente grupo de escaleras. Sigue andando hacia la izquierda y te encontrarás sobre una plataforma situada en la parte de atrás. Entra en la cámara que hay a la derecha.

Si todo esto falla, consulta el mapa de la página 30.

¿Qué puedo hacer con el cáliz?

Puedes llenarlo.

Después, puedes vaciarlo.

Es decir, por lo menos habrás tenido la oportunidad de practicar los hechizos de Llenar y Vaciar.

La Torre

¿Cómo puedo llegar al Orbe? Esos trabajadores siguen vigilándome.

Tienes que encontrar la forma de escabullirte entre ellos.

No sigas leyendo hasta que no hayas visto a los pastores en el bosque.

Puedes ver a los trabajadores desde la parte exterior de la torre.

Desde fuera, teje el hechizo Invisibilidad sobre los trabajadores. Después, vuelve a entrar e intenta pasar.

¿Cuál es ese hechizo que ví en el Orbe?

También vistes a los pastores que no te permitían pasar.

Estaban asustados.

Este es el hechizo Terror. Ahora sabes cómo pasar sobre los pastores.

¿Qué pasa con la segunda escena que aparece en el Orbe?

Esa escena debe hacer referencia a un futuro muy lejano en el tiempo.

Parece que va a ver fuego...

...en una cueva.

Tenlo en cuenta; verás qué es lo que pasa después.

¿Y la tercera escena?

Ahí esta otra vez el cisne.

Y está tocando otra vez ese hechizo.

Ese es el Hechizo Trascendencia.

Parte superior de la Torre**¿Cuál es el hechizo que está siendo tocado por la guadaña?**

Los trabajadores la están afilando.

“Esa cosa está AFILADA”.

Este es el hechizo Afilar.

EN EL REINO DEL GREMIO DE LOS PASTORES

La Valla

Cuando molesté al ganado, escuché dos hechizos. ¿Qué son?

¿Qué le pasó al soñoliento pastor cuando las ovejas empezaron a saltar sobre la valla?

¿Y cuándo las perseguí?

El primer hechizo que escuchaste era el inverso del segundo.

El primer hechizo es el hechizo Despertar. El segundo hechizo es el hechizo Dormir.

La cabaña

¿Qué canción es ésa que canta Fleece?

Ella la llamó la “Canción de la Curación”.

Este es el hechizo Curación.

Pradera

¿Qué se supone que tengo que hacer con todas estas ovejas?

“Huelen realmente mal.”

Especialmente enfrente de esa verde pradera.

Al dragón sólo le preocupa el cordero... las ovejas también dan lana.

Has aprendido un hechizo que funciona en la lana...

Teje el hechizo Teñir sobre ellos.

En el aire

¿Estás seguro de que fue una buena idea?

Sí.

MONTAÑA DEL DRAGON

Guarida

OK. Hemos tenido una maravillosa conversación y ya estoy preparado para irme. ¿Cómo puedo escapar del dragón?

Tiene miedo del fuego.

La paja es muy inflamable. Si tuvieras un poco de paja.

Invierte el hechizo Paja en Oro (tégelo al revés) sobre el oro del dragón.

¿Tienes una cerilla?

Aunque el dragón tenga miedo del fuego, puede respirar fuego.

El dragón no puede encender la paja voluntariamente.

Quizá... Si estuviera dormido.

Teje el Hechizo de Dormir sobre el dragón.

Caverna

¡Está muy oscuro aquí dentro!

Teje el hechizo de Visión Nocturna en la oscuridad.

¡Laberintos! ¡Odio los laberintos!

Al principio, hay una cierta cantidad de caminos que puedes tomar aunque siempre puedes dar marcha atrás y probar otro.

Anda un rato hacia la derecha, después baja las escaleras y entra por el primer arco que veas. Cuando salgas por el otro lado, sigue andando hacia la derecha. Te encontrarás en una cornisa y verás unas escaleras que van hacia abajo, cógelas. Cruza el puente de piedra, ignorando la primera entrada que veas, y sigue andando por el pasillo de la izquierda. Cuando salgas por la zona izquierda de la caverna, sigue andando hacia la izquierda hasta que caigas por una ladera (¡oops!). Quitate el polvo, mira alrededor, rodea el pilar de piedra y cruza el arco. A la derecha te encontrarás con una cornisa que te llevará directamente a la salida de la caverna.

Hay un mapa en las páginas 30-31.

¿Cual es el hechizo que escucho cuando examino la piscina?

¿Qué ves cuando miras hacia allí?

Es el hechizo Reflejar.

¿Qué más cosas puedo hacer en la piscina?

Puedes intentar vaciarla.

¿Cómo aparece esta escena en el orbe?

Es un volcán.

¡Ah!, ¿ya sabías esto?

Es una vista de un futuro lejano.

De hecho, está tan lejos en el futuro que puede que no aparezca en el juego.

¿Y la segunda escena?

Aquí está otra vez ese cisne.

Está intentando mostrarte algo.

Ese hechizo debe ser realmente importante.

¿El tercero?

Lo encontrarás en el futuro...

...bonita sonrisa...

¿Cómo puedo cruzar esos peldaños rotos?

De alguna manera tendrás que tender un puente sobre el hueco. Los peldaños que se encuentran en la zona lateral de la cueva se retuercen alrededor del pináculo.

Si estuvieran en línea recta, quizás pudieras llegar...

Teje el hechizo Desgirar sobre los peldaños.

FRAGUA

(Ciudad del Gremio de los Herreros)

Cementerio

¿Quién es ese chico que duerme?

Despiértalo y pregúntale.

Puedes invertir el hechizo Dormir.

Teje el hechizo Despertar (Hechizo Dormir al revés) sobre el chico.

Puente Levadizo

¡No me dejarán entrar en la Fragua!

“La puerta se abre sólo para sus miembros”.

Ni los guardas ni los centinelas que están dentro te dejarán pasar a no ser que crean que eres un miembro de su Gremio.

Quizás si te parecieras más a ese chico que estaba durmiendo en el cementerio.

No sigas leyendo a no ser que hayas visto la piscina que se encuentra en la caverna...

Vuelve al cementerio y teje el hechizo Reflejar sobre el chico, después regresa al puente levadizo.

Entrada Principal

¿Qué puedo hacer aquí?

Su construcción es algo confusa ¿no crees?.. Sigue andando hacia la derecha.

Sala del Horno

¿Cómo puedo escabullirme de Stoke?

Intenta tejer el hechizo Invisibilidad sobre él...

...pero en cuanto intentes hacer esto, te atrapará.

Lo único que puedes hacer es colocarte enfrente de donde viene la música. Todo irá bien...

Celda

¡Pero Stoke cogió mi bastón y me encerró! ¿Qué puedo hacer ahora?

No hay muchas cosas que puedas hacer sin tu bastón... ¿Cuándo fue la última vez que descansaste?

Confía en mí, descansa un rato sobre la paja.

No lo olvides. Hetchel dijo que te cuidaría. Por ahora, tomate una siesta.

Es verdad, he recuperado mi bastón. ¿Debería tejer oro en la paja?

¿Por qué no? Si cambias la paja por oro quizás Stoke pueda utilizarla para comprar algunos muebles de oficina.

Pero la puerta sigue estando cerrada...

Teje el hechizo Apertura sobre la puerta.

Sala de Espadas

Esta conversación no me anima demasiado. ¿Cómo puedo pararles?

Esa espada debe ser muy importante para ellos.

Está casi preparada...

Si puedes hacer que la producción vaya más lenta quizás ganes algo de tiempo.

Teje el hechizo Desafilarse (el inverso del hechizo Afilar) sobre la espada.

¡Este sitio es demasiado ruidoso para tejer hechizos!

Escucha otra vez la conversación.

Cada cierto tiempo, ellos hacen que Edgewise deje de dar martillazos para que informe sobre sus progresos.

Puedes tejer un hechizo cuando Edgewise deje de dar martillazos.

CASTILLO DEL OBISPO MANDIBLE (Retiro del Conclave Antisecular de los Clérigos)

Mazmorra

¿Cómo puedo salir de la jaula sin darle a Mandible lo que quiere?

No puedes. La única manera de abrir la jaula es tejiendo el hechizo Apertura.

Por eso Mandible te encerró aquí.

No te preocupes... no es tan listo como él piensa...

Teje el hechizo Apertura sobre la jaula.

He salido de la Jaula... ¿cómo puedo hacer para pasar a través de Cob?

Hay un orbe en esta cámara.

Los otros orbes que has visto te han dado información muy útil.

¿No tienes curiosidad por saber qué hay en éste?

Mira el orbe.

Mal final para Cob. Mire en el orbe... ¿no he visto esto antes?

Sí, lo has visto.

¿Y la segunda escena que aparece en el orbe?

Bueno, tú sabes, es una visión del futuro.

Con tantos pájaros en esta historia, esto tenía que pasar tarde o temprano.

Esperemos que no sea Hetchel...

(...pero no cuentes con ello)

¿Y qué pasa con la tercera escena?

Los cisnes son blancos; no puede ser una de sus plumas.

Por otro lado, podría ser de Hetchel...

Pero ¿dónde está ella?

Eh-eh...

¿Qué pasa con la bestia que está en la jaula?

“Parece hambrienta”.

Seguramente no le importaría tomarse un aperitivo... quizás un sabroso y joven Tejedor.

Por lo menos, está encerrada.

¿Dónde está mi bastón?

El Obispo Mandible se lo ha llevado fuera.

Mejor que salgas y lo vuelvas a traer.

Fui y cogí mi bastón. ¿Dónde está la bestia?

Nervioso, ¿no?

El Obispo “debe haber abierto todo lo que se encuentra en un radio de cincuenta millas”.

Lo que significa que también debe haber abierto la otra jaula.

La bestia debe estar rondando por aquí, en algún lugar...

Parapeto**¿Cómo puedo convencer al Obispo para que me devuelva el bastón?**

¿Has intentado preguntarle?

Si ya lo has hecho, entonces ya sabes cual es la única manera de recuperar tu bastón.

¿Cuál fue ese hechizo tejido por Chaos?

El efecto fue bastante horrible... ¿estás seguro de que quieres saberlo?

No queda nada del Obispo Mandible.

Fue el hechizo Deshacer.

¿Cómo puedo aprender el hechizo que tejió Chaos?

Paciencia...

De todos modos, aun no tienes suficiente experiencia para tejerlo.

Tendrás otra oportunidad, dentro de muy poco.

¿Y ahora qué?

¿No estás un poco preocupado sobre esa bestia?

Vuelve a la prisión y búscala.

Bueno, quizás no esté en el parapeto...

¡Ooops!

Me he caído del parapeto. ¿Cómo puedo volver?

Escondida en el parapeto hay una hambrienta bestia que desea devorarte...

...fuera de aquí no hay ninguna gran bestia que desee devorarte (bueno, no por ahora, por lo menos).

FUERA/DENTRO

Fragua

Rusty me advirtió de los Muertos. ¿Cómo puedo pararlos?

Primero, tendrás que encontrarlos.

Hay más pistas dentro de los otros agujeros.

Sigue adelante.

Rusty no me deja marchar. ¿Como puedo ayudarle y salir de aquí?

Una vez Fleece cantó un hechizo que quizás funcione aquí.

En aquel momento no pudiste tejerlo pero ahora tienes mucha más experiencia.

Teje el hechizo Curar sobre el cadáver.

Reino de los Pastores

¿Que puedo hacer con los pastores heridos y muertos?

Has ganado mucha experiencia desde la última vez que los vistes...

Y la última vez que los vistes, Fleece te enseñó el hechizo Curar.

Teje las notas del Hechizo Curar sobre los pastores.

Crystalgard

¡Pero yo quiero ayudar al Maestro Goodmold!

El no quiere ser ayudado.

El Gremio de los Sopladores de Vidrio ha hecho su elección. Respétalos.

La Costa de los Milagros

¿Por qué no puedo ir más lejos?

Cygná te aconsejó que cerraras los agujeros.

No te permitirá cruzar el lago hasta que no hayas cerrado los agujeros que dejas detrás de ti.

Vuelve y cierra los agujeros.

LA ISLA DE LOOM

(La Isla del Gremio de los Tejedores)

Cementerio

¿Qué follón! ¿Qué debo hacer ahora?

¡Vete al Santuario!

Santuario

Hetchel está intentando decirme algo pero no hace ningún ruido.

¿Qué dijo Chaos justo antes de que tejiera el hechizo sobre Hetchel?

“Silencio”.

Ese es el hechizo “Silencio”.

¿Qué puedo hacer para que Hetchel recupere la voz?

Invierte el hechizo que hizo Chaos.

El Loom repite el último hechizo que fue tejido en su presencia (excepto los que tu tejes).

Mira el Loom. Escribe las notas del hechizo del Silencio. Ahora, inviértelas (téjelas hacia atrás) sobre Hetchel.

Pobre Hetchel. Chaos realmente ha cocinado su ganso.

Invierte el hechizo que hizo Chaos.

El Loom repite el último sonido que fue tejido en su presencia (excepto los que tu tejes).

Mira el Loom. Escribe las notas del hechizo. Ahora, inviértelas (tejélas hacia atrás) sobre Hetchel.

Dicho sea de paso, ése era el hechizo Moldear.

¿Qué ha sido de Hetchel? ¿Qué fue ese tercer hechizo?

Hetchel te dijo “cierra tus ojos”, pero “mantén abiertos tus oídos”.

Ella sabe que nunca pudo hablarte del hechizo Deshacer.

Ella deliberadamente molestó a Chaos para que él tejiera el hechizo.

Ese tercer hechizo era el hechizo Deshacer.

¿Cómo puedo salvar la pluma?

No puedes. Hetchel no puede ser ayudada ahora. Chaos la ha deshecho.

Pero no dejes que su sacrificio haya sido en vano.

Si no Deshaces el Loom, Chaos gobernará el Universo.

¿Cuáles son las notas del hechizo Deshacer?

El Loom repite el último hechizo que fue tejido en su presencia.

Después de que Chaos Deshaga a Hetchel, mira el Loom. Repetirá las notas del hechizo Deshacer.

¿Cómo puedo unirme a Cygna y al resto del Gremio?

Tendrás que convertirte en un cisne.

No queda ningún Tejedor que pueda tejer el hechizo sobre tí.

Regresa Afuera, donde te espera Cygna, y teje el hechizo Trascendencia sobre ti mismo.

GENERAL

Hechizos

Hay algunos hechizos en el Libro de los Patrones que no puedo encontrar... ¿Qué estoy haciendo mal?

No estás haciendo nada mal. No todos los hechizos que aparecen en el Libro están en el juego.

Bueno, por lo menos no los encontrarás en Loom...

Quiero hacer cosas que no vienen descritas en el Libro de los Patrones. ¿Puedo hacer mis propios hechizos?

No, no puedes. Pero tienes razón; si puedes Abrir cosas también las puedes Cerrar.

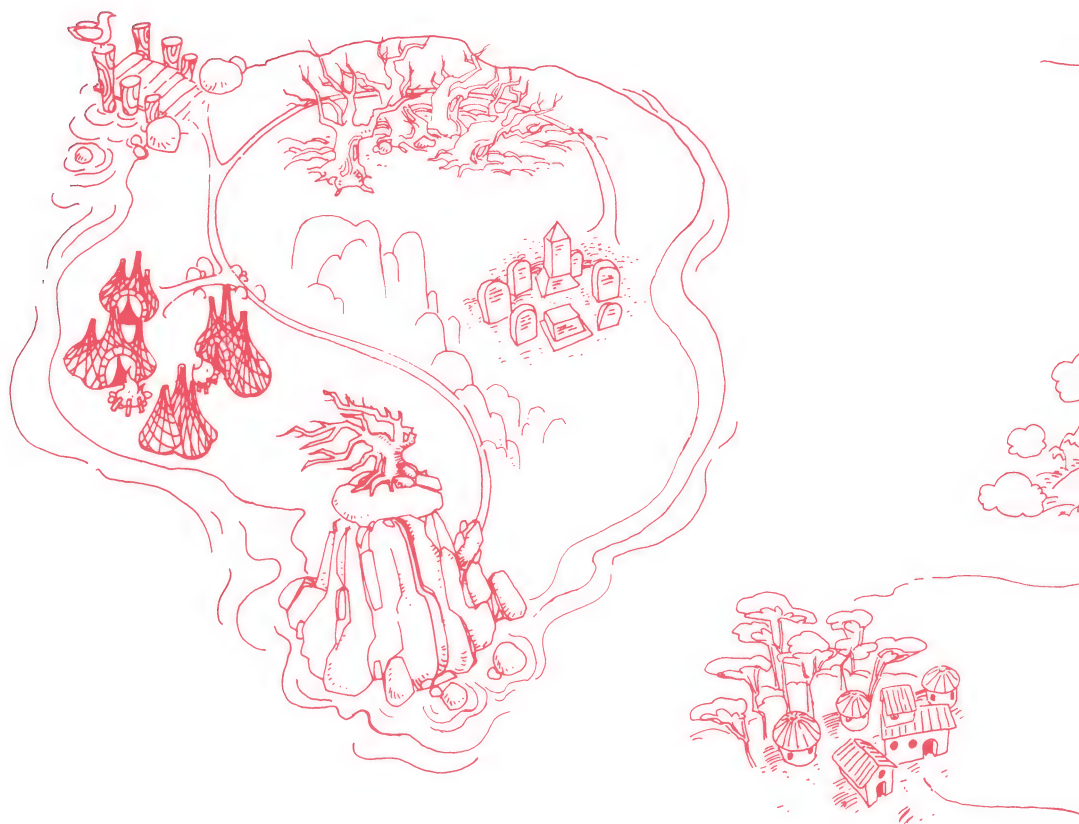
Muchos de los hechizos que recoges son asimétricos (es decir, son diferentes cuando se leen de derecha a izquierda o de izquierda a derecha).

Por ejemplo, el hechizo Apertura (ECED) leído en sentido contrario es DECE.

Si inviertes el orden de las notas podrás tejer un hechizo que actuará de forma contraria al hechizo original. Esto no funciona con todos los hechizos (no podrás invertir aquellos hechizos que son iguales hacia delante y hacia atrás) ni funciona en todo tipo de objetos (no puedes hacer que Hetchel regrese al huevo).

* * *

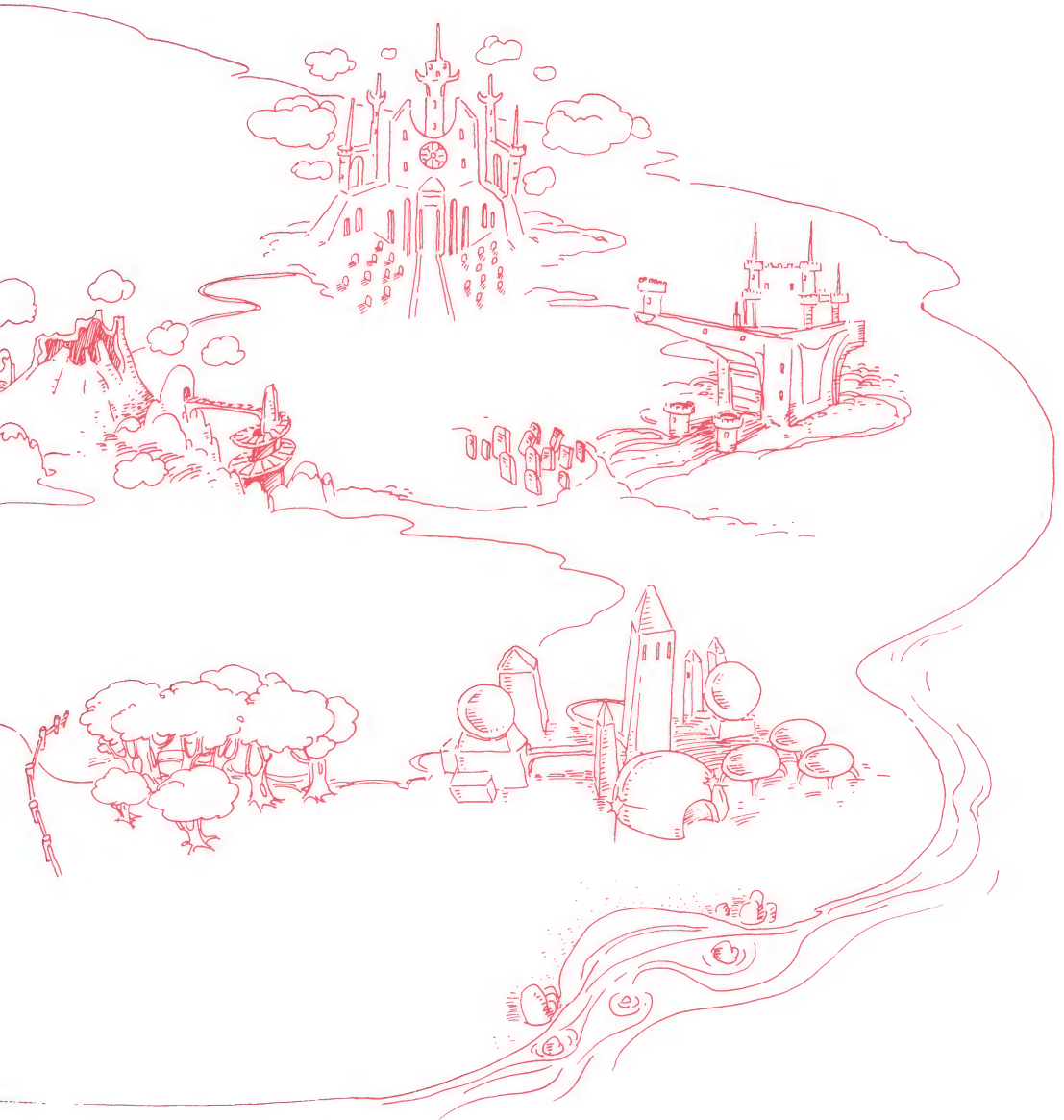
Mapa de la Isla de Loom



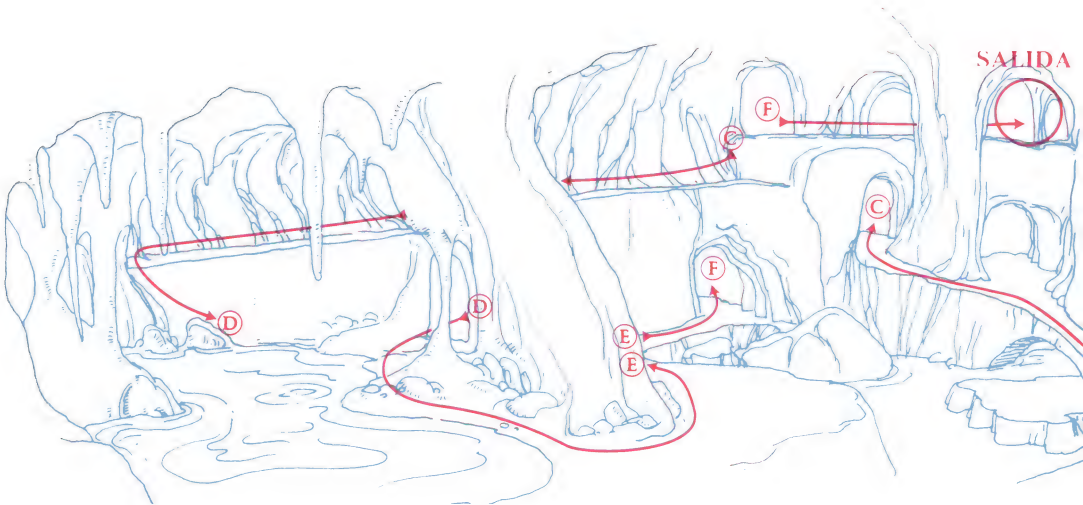
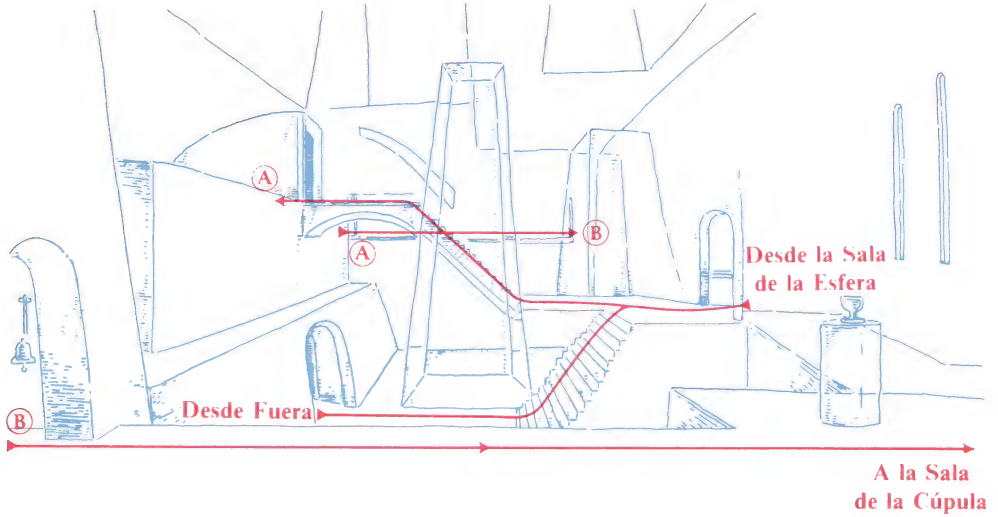
Niveles de Experiencia

Nota	Cómo conseguirlo
F	Aprender y tejer los hechizos de Apertura, Teñir y Paja en Oro
G	Llegar a la playa del continente
A	Tejer el oro del dragón en paja
B	Cerrar todos los agujeros del Patrón
C	Deshacer el telar

Mapa del Continente



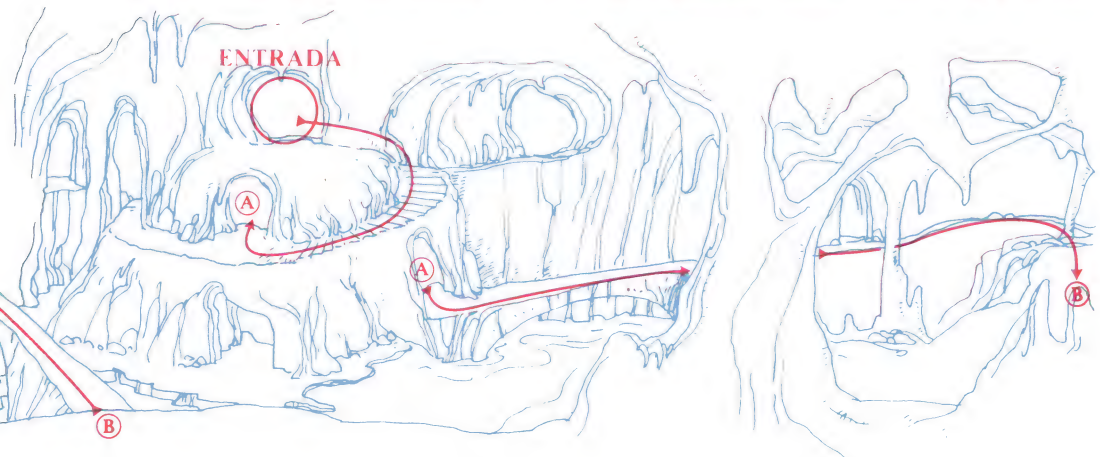
Sala del Cáliz en Crystalgard



Lista de Hechizos

Hechizo	Dónde encontrarlo
Trascendencia	En cualquiera de las esferas
Apertura	Cámara del Loom (del huevo)
Visión Nocturna	Bosque (de las lechuzas)
Paja en Oro	Tienda oscura (de la rueca de tejer)
Tinte	Tienda de teñir (de la olla de teñir)
Vaciar	Tienda de teñir (del frasco)
Girar	En el mar (de la tromba marina)
Invisibilidad	Bosque del Continente (de los pastores)
Afilar	Crystalgard (de la guadaña)
Terror	Crystalgard (de la esfera)
Dormir	Valla de la pradera (de las ovejas)
Curar	Cabaña de los Pastores (de Fleece)
Reflejar	Caverna debajo de la Montaña del Dragón (de la piscina)
Silencio	Cámara del Loom (de Chaos a través del Loom)
Moldear	Cámara del Loom (de Chaos a través del Loom)
Deshacer	Cámara del Loom (de Chaos a través del Loom)

Caverna de la Montaña del Dragón



LOOM

Una Fantasía por Brian Moriarty

Clothos (como Narrador): Mucho después de la Segunda Sombra, cuando los dragones gobernaban el cielo crepuscular y abundaban las estrellas brillantes, el género humano deseó otra vez dominar la naturaleza.

Su arma era la industria y ellos la manejaban con confianza. Uno por uno, fueron cayendo los misterios de la luz y de la oscuridad frente a las máquinas del progreso. Naciones enteras llegaron a creer que nada existía más allá del poder de su propia arrogancia.

La competición era muy dura en aquellos días tan productivos. El trabajo especializado se convirtió en una mercancía muy valiosa y por eso los distintos comerciantes de la tierra se unieron para promover sus intereses comunes y proteger sus secretos. Estas sociedades profesionales aumentaban de poder a medida que crecía el número de sus miembros. Algunos, como los Herreros y los Clérigos, adquirieron grandes territorios y formaron ejércitos privados que los defendían.

Así empezó la era de los Grandes Gremios: grandes ciudades-estado sumidas en el control absoluto del conocimiento y unidas por severas tradiciones de orgullo... y de miedo. Al cabo de unos cuantos años, el comercio del mundo estaba en sus manos.

Pero no todos los Gremios eran tan ambiciosos. Lo único que deseaban los

Tejedores era realizar su trabajo sin interferencias. Ellos no se metían en política y dejaron la administración de los impuestos y de la guerra a los otros.

Por eso, el Gremio de los Tejedores nunca alcanzó la importancia de los Pastores o de los Sopladores de Vidrio. Además, se trataba de un grupo de gente muy reducido porque sus estrictas reglas prohibían la entrada de nuevos miembros a no ser que fueran los hijos de algún miembro del Gremio. El matrimonio fuera del Gremio no estaba bien visto y de hecho era ilegal.

Los extranjeros veían el crecimiento del Gremio de los Tejedores con aversión. De hecho, sus costumbres dieron sus beneficios. Los talentos naturales de sus miembros fueron nutridos y purificados, generación tras generación, y llegaron a tejer telas de tan extraordinaria belleza que el mundo entero deseaba sus conocimientos. La mercancía que llevaba el Sello del Gremio se convirtió en algo muy codiciado y los Tejedores amasaron grandes fortunas durante ese período, fortuna que ellos tranquilamente acumulaban.

Como el resto de los Gremios, los Tejedores habían desarrollado una filosofía de vida basada en los instrumentos y terminología de su trabajo. Ellos veían en sus enormes bastidores de madera y metal el símbolo de la verdad universal y

descubrieron cómo crear sutiles patrones de influencia en las telas que tejían.

Los tejidos del Gremio pronto se hicieron famosos y no sólo por su belleza. Parecía que ciertos tejedores tenían el poder de la curación mientras que otros hechizaban a la mala suerte.

En uno de sus momentos culminantes, el arte de los Tejedores trascendió más allá de los límites de las telas físicas. Ellos dejaron el lino y los tintes de sus antepasados para manejar el verdadero material de luz y música y tejer nuevos patrones directamente sobre las telas de la realidad. Los ignorantes miraban estos trabajos con miedo y lo llamaban brujería. Muchos miembros del Gremio fueron perseguidos y algunos fueron ahorcados.

Para proteger su herencia, los Tejedores gastaron parte de su fortuna en comprar una isla rocosa alejada del continente. Empaquetaron sus ruecas, ovillos y lanzaderas y se alejaron de los demás hombres para refinar sus artes en soledad.

Llegaron las guerras y las plagas. Los poderosos Gremios se arruinaron y otros se levantaron para usurparles el poder. Ellos destruyeron el mundo entero pero se olvidaron del humilde Gremio de los Tejedores y muy pocos encontraron razones para visitar su hogar, una misteriosa isla envuelta siempre entre nieblas y rehuida por marineros cuyos mapas antiguos llamaban... LOOM.

Escena 1.

Una mujer barre el suelo de una pequeña antesala. Cuando se abre la puerta, se escucha el silbido del viento.

Cyigna: (Entrando.) Hetchel.

Hetchel: ¿Lady Cyigna? Dios te bendiga, hija ¿por qué te has levantado tan pronto? ¿qué te trae por aquí?

Cyigna: (Rígida, formal.) Desearía tener una audiencia con los Ancianos.

Hetchel: Mírate, estás tan pálida como un encaje. ¡Y te tiemblan las manos! Siéntate. ¡Qué idea la de hacer este camino sola!. Yo no dejaría que te levantarás y anduvieras de un lado a otro si siguiera siendo comadrona, puedes estar segura de ello. Ahora bien ¿Qué es eso que dices?, ¿una audiencia?.

Cyigna: Debo hablar con ellos. Los Ancianos. De una vez.

Hetchel: Los Ancianos, ya veo. ¿De qué...?

Cyigna: Un asunto de importancia. (Dejando las formalidades.) Por favor, Hetchel.

Hetchel: Una audiencia. Vale. (Abriendo una gran puerta interior.) Espera aquí. La Vieja Hetchel te ayudará a entrar.

La escena pasa al amplio espacio de una catedral. Los pasos resuenan en el suelo de piedra y el rítmico sonido de la vieja maquinaria aumenta a medida que nos adentramos con Hetchel en el Santuario de Loom.

Atropos: No recuerdo haberte convocado, Hetchel.

Hetchel: Perdonad, Viejo Atropos. Lady Cyigna está en la antecámara. Desea una audiencia.

Lachesis: ¿Ahora? ¿Tan avanzada la tarde?

Hetchel: La mujer no se ha recuperado aún, Reverencia. De hecho viene sola.

Se escuchan pasos mientras Cyigna irrumpe en la sala.

Cyigna: Quiero hablar.

Hetchel: ¡Cygna!

Cygna: (Acercándose.) Ancianos, ¡escuchadme!. No puedo seguir en silencio.

Lachesis: Eso es bastante obvio.

Atropos: Lady Cygna. Lamentamos oír de su pérdida.

Cygna: No se lamente por mí, Anciano. Guarde su compasión para el resto del Gremio.

Atropos: Que yo sepa nuestro Gremio no necesita compasión.

Cygna: ¿Cuántos niños más tienen que morir para que el Gremio se merezca vuestra compasión?

Hetchel se asombra.

Lachesis: Esta no es manera de hablar a un Anciano, jovencita.

Cygna: ¿No es forma?, entonces dime Anciano Lachesis, dime cómo expresar mi cólera.

Clothos: La cólera no es propia de tí. Cálmate, joven. Dinos, ¿cuál es tu problema?

Cygna: Nuestra semilla es estéril, Anciano Clothos. Hemos vivido bajo las normas del Gremio demasiado tiempo. La mayoría de nuestros hijos nacen muertos. Muchos de los que sobreviven son auténticos monstruos. Cada día somos menos, sólo quedamos unos pocos de nosotros. Y todo en nombre de normas escritas en la ignorancia, obsoletas tras miles de años.

Lachesis: Esas son las mismas normas que purificaron nuestro gran talento.

Cygna: ¿Que objetivo tendrá nuestro talento cuando no quede nadie para practicarlo?

Atropos: El mismo objetivo que tiene ahora, Cygna. El cumplimiento del Patrón. Este es nuestro único propósito.

Cygna: Hablas del Patrón como si fuera nuestro, maestro. Pero el gran Tapiz habla de un tiempo en el que nosotros éramos los maestros. Por favor, Ancianos. Hay mucho poder en el Loom.

Lachesis: Es decir, que lo que buscas es el poder.

Clothos: ¿Qué quieres que hagamos con el poder?

Cygna: Utilizarlo. Os lo ruego, Anciano Clothos. Utiliza el telar para acabar con nuestros sufrimientos y para dar vida y salud a nuestros hijos. Los cambios en el Patrón serían triviales. Cualquiera de nosotros puede trabajar con los hilos. Lo que nos falta es coraje.

Lachesis: ¿Haces esta petición en nombre del Gremio? ¿O en el tuyo propio?

Cygna: (Dudando.) Ambos.

Atropos: Cygna, es verdad, el Gran Loom tiene el poder que buscas. También es verdad que nuestros antepasados manejaron ese poder con entera libertad. Quizás fuera porque ellos entendían mejor que yo el Patrón o quizás porque los hilos eran más fáciles de tejer en aquellos tiempos. No importa. Lo que sí es cierto es que no nos atrevemos a estropear ahora el Patrón. Sus sutilezas están más allá de nuestro entendimiento. Eso es todo lo que podemos hacer para cumplir nuestro destino.

Lachesis: Pides un milagro, Cygna. Pero nosotros no somos dioses. Sólo somos intérpretes.

Cigna: ¿Intérpretes? Vosotros sólo sois sus guardias. ¿Cómo podéis desperdiciar la herencia por la que nuestros antepasados dieron sus vidas? Vuestros piadosos deseos son una burla para ellos. ¿Quiénes son ahora

los Tejedores y quienes son los tejidos?

Atropos: ¡Basta ya! He tolerado tu histeria más allá de la compasión que me mueve tu duelo pero no puedo permitir que blasfemes al mismo Telar. Vuelve a tu tienda y olvida esta conversación. Si vuelvo a escuchar algo de esto fuera de esta cámara, sufrirás el castigo que se impone a todos aquellos que desafían el saber de los Ancianos. ¿Debo decirte en qué consiste ese castigo?

Cygn: No, Anciano Atropos.

Atropos: Entonces, vete. (Amablemente.) Y no nos juzges, Cygn. Sólo el Patrón puede juzgarnos.

Escena 2.

Noche. El canto de los grillos y los gritos de las lechuzas llenan la escena de tensión y expectación.

Pasos ansiosos cruzan un patio cubierto de hojas muertas. Un llavero tintinea. Se escucha el leve chasquido de un rayo y el crujido de una puerta poco utilizada. La escena pasa al interior, acercándose al resonante ritmo del Loom.

Cygn: (Murmurando para sí misma.) Abandonado. Nadie me escuchará. Nadie lo sabrá. (Dando algunos pasos). El Loom. Poder. Los Ancianos tienen miedo de utilizarlo. Yo no tengo miedo (Se sienta.) Los colores del Patrón. Bailando. La sombra del arco iris. (Ocultándose en su manto). Un hilo gris. El gris va con cualquier color. Invisible. Nadie se dará cuenta de un hilo gris. A trabajar. Aquí está el truco. Enhebrarlo en la lanzadera. (Cygn empieza a trabajar en el telar.) Deja que el arnés haga el trabajo. Cantar, ritmo, pedal, descansar.

Cantar, ritmo, pedal, descansar. Adelante y atrás a través de la tela. Me enseñaste bien, Hetchel. (Se empieza a escuchar la música que sale del tejido mágico mientras Cygn canta a ritmo con el mecanismo.) Cantar, ritmo, pedal, descansar. Cantar, ritmo, pedal, descansar. Hacia dentro y hacia abajo, hacia delante y hacia atrás...

La extraña música alcanza un clímax. Una puerta se abre.

Atropos: (Corriendo hacia el Santuario.) ¡Lady Cygn!

El primer grito de un recién nacido resuena en la habitación. Se escuchan pasos por el suelo.

Lachesis: Demasiado tarde.

Clothos: Pobre niño.

Atropos: Entiendes la gravedad de lo que acabas de hacer.

Cygn: Sólo el Patrón me puede juzgar, Viejo Atropos.

Lachesis: No podemos permitir que este ultraje quede sin castigo.

Cygn: Haced lo que tengáis que hacer. El niño está vivo. Estoy contenta.

Clothos: Entrega el niño a Hetchel.

Cygn: (Dando el niño a Hetchel.) Cuida de él como cuidaste de mí, vieja amiga.

Hetchel: (Triste.) Es la única forma que sé.

Cygn: Estoy preparada.

Atropos: Lady Cygn, eres culpable de alta traición contra el Gremio. Has violado la santidad del Loom y has comprometido el cumplimiento del Patrón para complacer a tus egoístas deseos desafiando directamente a los Ancianos. (Un misterioso y siniestro sonido envuelve el Santuario mientras los Ancianos tejen su magia.) A partir de ahora y para siempre serás una proscrita del Gremio de los Tejedores.

No volverás a ver a este niño ni podrás volver a esta isla. Desde ahora hasta el final de tus días, vagarás por el cielo en completa soledad. Tu triste llanto será una lección para todos aquellos que quieran desafiar a su destino.

El misterioso sonido sube de volumen hasta alcanzar un terrible crescendo que acaba convirtiéndose en un fuerte aleteo. El grito de un cisne resuena en la cámara como evidencia. Todos se quedan boquiabiertos evidenciando su sorpresa y su horror.

Hetchel: Un cisne. (Llena de emoción.) Qué bonito...

El orgulloso pájaro lanza su último grito y empieza a volar. Una gran ventana se rompe en pedazos y las alas del cisne se funden en la noche.

* * *

Clothos (Como Narrador): Sólo algunos de los habitantes de la villa de los Tejedores vieron como desaparecía por el mar el gran cisne blanco. Pero pronto todos oyeron hablar de lo que había hecho Lady Cygna en el Santuario así como de la terrible venganza de los Ancianos. Todos sentían curiosidad por ver al recién nacido, un niño que no había nacido de una mujer, sino del Loom y cuyo nacimiento era totalmente imprevisto.

Se decretó que el niño crecería alejado del resto de los componentes del Gremio hasta que cumpliera los diecisiete años. Entonces, el Consejo Supremo decidiría su destino. La vieja Hetchel, adoptó al niño del telar como si fuera suyo y lo llamo Bobbin.

Escena 3.

Noche. En el dormitorio de una casa de campo.

Hetchel: ¿Bobbin? (Zarandeándolo). Bobbin. Despierta, niño.

Joven Bobbin: ¿Hetchel?

Hetchel: Sí, querido. Levántate.

Joven Bobbin: Sigue estando oscuro.

Hetchel: Ya lo sé, mi pequeño. Levántate rápidamente y vívete.

Joven Bobbin: ¿Por qué? (Bostezando). Dormido.

Hetchel: Hay algo fuera que quiero que veas. Rápido, ahora. Antes de que salga el sol.

Escena 4.

En un acantilado sobre el mar y azotado por los vientos.

Joven Bobbin: Hace frío aquí.

Hetchel: Ya te dije que te trajeras tu manta. ¿No es cierto? Toma, mi chal te dará calor.

Joven Bobbin: No veo nada.

Hetchel: Paciencia. Ella vendrá. Como viene cada año desde que naciste.

Joven Bobbin: ¿Qué aspecto tiene?

Hetchel: Su aspecto es... espera. Mira allí, entre los árboles (se escucha el ulular de un pájaro). No, no, es sólo una lechuza.

Joven Bobbin: El poblado parece muy pequeño desde aquí. ¿Qué estrella es esa?

Hetchel: ¿La que brilla? Esa la estrella del alba. Puedes verla incluso durante el día si el sol está en línea recta. ¡Mira allí abajo!. Volando a baja altura, por encima del mar. ¿Lo ves?

Joven Bobbin: Es sólo una gaviota.

Hetchel: Mírala bien.

El grito de un pájaro solitario retumba sobre la superficie.

Joven Bobbin: (Quedándose boquiabierto ante la sorpresa). ¡Oh!

Hetchel: Un cisne, Bobbin. Un cisne blanco. (A sí misma). Feliz cumpleaños, mi pobre niño.

Joven Bobbin: Aquí viene. Mira, vuela sobre nosotros. (El grito pasa sobre ellos mientras el cisne bate sus grandes alas). Es... precioso.

Hetchel: Sí, sigue siendo bonita.

Joven Bobbin: ¿Por qué parece tan triste?

Hetchel: Porque está sola. Orgullosa y sola.

Joven Bobbin: Se va volando. ¿Dónde va, Hetchel?

Hetchel: Más allá del Patrón, supongo.

Joven Bobbin: ¿Podemos visitarla?

Hetchel: ¡Aléjate del borde!. No, pequeño Bobbin. Aquellos que han nacido del Patrón quedan cautivos para siempre. Hacia donde vuela ese cisne, nosotros no podemos seguirle.

Joven Bobbin (Adormecido). El sol me da en los ojos.

Hetchel: Estás bostezando. Vamos. Volvamos a casa y metámonos otra vez en la cama.

* * *

Clothos (como Narrador): Los años pasaron. Bobbin Threadbare creció y se convirtió en un muchacho alto y delgado con grandes ojos azules que brillaban de inteligencia.

Pero Bobbin nunca fue a la escuela. Los Ancianos del Gremio se lo habían prohibido. A los otros niños se les dijo que era medio brujo y ellos se reían de él con gran crueldad, tirándole piedras si se acercaba demasiado. Por eso paso su niñez en la más absoluta soledad, buscando por las playas maderas para el fuego y explorando las colinas y bosques de la pequeña isla de los

Tejedores hasta que nadie la conoció mejor que él.

La vieja Hetchel cuidó de Bobbin como si de su propio hijo se tratara. Ella lo veía sufrir y rogó a los Ancianos que le permitieran salir de su cruel exilio. Pero los Ancianos tenían miedo de Bobbin y no sin razón. Su inesperado nacimiento había llevado el Patrón al caos. Año tras año, lo miraban con creciente aprensión mientras las sombras del apocalipsis se extendían por el tejido del Telar. El hilo que representaba a Bobbin seguía tejiéndose hacia un destino de terribles consecuencias. El Patrón se estaba desintegrando. Nadie sabía como pararlo.

Los Ancianos nunca le dijeron a Bobbin quién era él o en que se convertiría. Ellos rezaban para que Bobbin fuera incapaz de cumplir su destino hasta que no dejará la isla. De hecho, habían prohibido que Bobbin aprendiera a tejer hechizos. Lo que pasa es que ellos no sabían que la educación de Bobbin ya había empezado.

Escena 5.

En el interior de la granja. Cerca de un cálido fuego.

Bobbin: No, esta noche no. Madre Hetchel.

Hetchel: Especialmente esta noche. Cierra las cortinas, hijo. Siéntate junto al fuego. ¿Cuántas notas hay en un hechizo?

Bobbin: (Por rutina). Cuatro.

Hetchel: ¿Cómo se llaman?

Bobbin: Cantar.

Hetchel: Esa es una.

Bobbin: Ritmo.

Hetchel: Dos.

Bobbin: Pedal y descansar.

Hetchel: Bueno. Veamos si recuerdas el hechizo que te enseñe. Téjelo para mí.

A regañadientes, Bobbin tararea las cuatro notas del hechizo. No lo hace muy bien.

Hetchel: Chh, chh. Escúchame. (Tararea las mismas notas con suavidad y firmeza). Ahora ya sabes qué hacen los demás niños en la escuela durante todo el día.

Bobbin: Creo que nunca aprenderé a tejer.

Hetchel: Tonterías. ¿Crees que todos los Tejedores empiezan cantando bien? Supone muchos años de experiencia. ¿Cuánto tiempo crees que llevan tejiendo los Ancianos? Casi tanto como yo y eso es mucho tiempo.

Bobbin: ¿Pero por dónde empiezo?

Hetchel: Empieza con esto. (Se escucha cerca una suave y armónica vibración, rica y vagamente musical. Suena como una armónica de cristal). ¿Sabes lo que es?

Bobbin: (Fascinado). No.

Hetchel: Esto se llama “rueca”. Nuestros antepasados utilizaban la rueca para tejer linaza en hilos. Nosotros la utilizamos para tejer música y luz en notas de influencia.

Robbin: Enséñame.

Hetchel: Coge la rueca entre tus manos. Así. No tengas miedo. Ahora vuelve a tararear otra vez ese hechizo que te enseñé. Sólo la primera nota.

Bobbin tararea la primera nota, dudando y sin darle vida.

Hetchel: (Interrumpiéndole). Mal. Vuelve a tararearla cariño. Esta vez, desliza la nota por la parte superior de tu garganta, así (se lo demuestra). ¿Puedes hacerlo?

Bobbin: Creo que sí.

Bobbin vuelve a tararear la nota subiendo lentamente el tono. Cuando se aproxima a C (DO), la rueca empieza a vibrar por simpatía hasta que la voz de Bobbin y el sonido de la rueca entran en armonía. Bobbin, para de pronto, pero la rueca sigue sonando durante unos segundos.

Bobbin: (Encantado). ¡Está brillando!

Hetchel: Te dice cuando el tono es correcto. Intenta los hilos del ritmo y del pedal.

Bobbin tararea la segunda y tercera nota. La rueca lo sigue obedientemente.

Hetchel: Aprendes rápido.

Bobbin: ¿Qué pasa si tejo las cuatro?

Hetchel: Vamos a ver. Deja que primero cierre ese cesto. (Ella cierra un cesto de labores que se encuentra cerca). Vale. Escucha atentamente. Quiero que tejas esas cuatro notas otra vez. Espera a que brille la rueca antes de pasar a la siguiente. Cuando tejas la última nota, coloca la rueca hacia el ovillo de lana que esta dentro de la cesta.

Bobbin: Pero si la acabas de cerrar.

Hetchel: Sí. Esas cuatro notas forman el Patrón de Apertura. Cuando las toques se levantará la tapa de la cesta sin tocarla siquiera. Cuando estés preparado.

Bobbin: ¿Duele?

Hetchel: Cosquillea un poco. Recuerda, concéntrate en el ovillo de lana que está dentro del cesto. Adelante.

Bobbin vuelve a tejer la secuencia de cuatro notas. La rueca suena al mismo tiempo, sus armonías repletas de poder y complejidad.

Hetchel: Concéntrate. Ahora, apunta... ¡No a la ventana!

Un trozo de cristal se hace añicos. Los trozos caen al suelo mientras cesa el sonido. Un perro a la distancia empieza a ladrar.

Bobbin: ¡Uau!

Hetchel: ¡Ssh! ¡Apaga esa luz! (él así lo hace). Siéntate y no hagas ruido. (Los ladridos se apagan en la distancia). Bien. Creo que nadie nos ha escuchado.

Bobbin: (Moviendo la rueda alrededor). ¿Qué otros hechizos conoces?

Hetchel: Dame eso. Ya has tejido bastante por esta noche. Vete a la cama. Mañana te espera un gran día y ambos tenemos que levantarnos muy pronto.

Bobbin: Déjame ir solo este año. Madre Hetchel.

Helchel: ¿Solo?... bueno supongo que ya eres bastante mayor. Vete solo, Bobbin. No me importa quedarme en la cama esta vez.

Clothos (como Narrador): Aún era de noche cuando Bobbin se levantó. Silenciosamente, para no molestar a Hetchel, se puso su ropa y salió fuera antes de que amaneciera. (El acantilado se alzaba al fondo). El camino de subida era muy empinado y peligroso en la oscuridad. Sólo las olas que estallaban contra las rocas rompían el silencio. Las estrellas brillaban sobre su cabeza.

Faltaba casi media hora para que amaneciera cuando Bobbin llegó a la parte superior del acantilado. Se sentó debajo de un viejo árbol torcido y descanso mientras esperaba la diecisieteava visita del gran cisne. En menos de un minuto, se durmió.

* * *

Memorias de Bobbin Threadbare

Hijo del Loom

Ha llegado el momento de unir de poner en orden las distintas historias y dar mi versión de los hechos que llevaron a la Llegada de la Tercera Sombra.

La historia, tal y como ha sido contada alrededor de los fuegos de campamento, sobre las mesas de las tabernas e incluso en nuestras clases, ha quedado muy adornada a través de los años. Incluso, yo ya no puedo reconocer, en ese bravucón, leal y valiente héroe, al solitario joven Bobbin Threadbare.

¿Incluso yo? Sí, yo era, soy, Bobbin Threadbare.

La historia empezó mucho antes del momento en que yo comenzaré a contarla pero creo que esa parte ya ha sido muy bien narrada en algunas de estas páginas. Mi historia comienza al despertar en el acantilado aquella mañana de mi diecisiete cumpleaños.

* * *

Aunque estaba decepcionado por haberme quedado dormido y no haber podido ver a mi visitante anual secreto, estaba bastante más preocupado por mi próxima reunión con los Ancianos. Ellos apenas se habían preocupado de mi durante toda mi infancia... en el fondo, les estaba bastante agradecido por esa falta de atención. Yo era diferente, tenía que alejarme de las otras personas del poblado pero por lo menos no estaba sujeto al escrutinio y juicio de los Ancianos... o por lo menos eso es lo que pensaba.

Había sido convocado por los Ancianos justo después de que las enseñanzas de la paciente Hetchel hubieran empezado a tener éxito... cuando por fin había sentido esa emoción de poder que cada joven Tejedor experimenta cuando por fin las notas de un hechizo son tejidas en la realidad y en armonía... cuando el bastón se convierte en una extensión y en un siervo de los deseos de uno...

La convocatoria sólo puede ser una coincidencia.

Cuando bajaba del acantilado y me dirigía hacia el poblado, pensaba preocupado si esa ventana que había roto la noche anterior podía haber atraído la atención de los Ancianos sobre mí o sobre Hetchel.

* * *

Aparentemente, la entrada al Santuario, situado en la zona oeste del poblado, no era tan diferente de las otras tiendas. Cuando cruce la antecámara, aun temeroso de mi próxima audiencia con los Ancianos, volví a preguntarme qué magia especial debía estar tejida en la tela de esa estructura. Ninguna tienda podría contener esa antecámara ni mucho menos el vasto Salón de Tapices o la Cámara del Telar situada en el otro extremo. Deseo aprender a manejar ese poder.

Me pregunté si tendría tiempo para aprender.

Mientras miraba los tapices, recordé las lecciones que Hetchel me había dado en nuestras infrecuentes, casi furtivas, visitas al Santuario. Las Dos Sombras... la fundación del Gremio de los Tejedores... y la llegada de la Tercera Sombra. Yo sabía, que ese último tapiz desgarrado había sufrido algún tipo de daño. Incluso Hetchel ponía mala cara cuando lo miraba. Yo sólo podía sentir el destino, como si el desgarró fuera una parte necesaria del Patrón.

Finalmente, sabiendo que no podría posponer lo inevitable por más tiempo, me acerque a la Cámara del Telar y vi que también Hetchel había sido convocada. Los Ancianos parecían enfadados... y... ¿asustados?

Reacio a interrumpir a los Ancianos en ese emocionante momento (y bastante asustado al pensar en las posibles consecuencias que caerían sobre mí) me escondí detrás de un pilar y mire.

* * *

Cuando finalmente entre en la Cámara, mi primer pensamiento coherente fue para el Loom. Nunca antes había estado en esta sala, nunca había podido acercarme al Loom. Ahora, cuando andaba hacia él, escuchaba el eco del hechizo que el cisne acababa de tejer. Me di cuenta que el bastón del Viejo Atropos resplandecía.

Con indecisión, cogí la rueca y volví a acercarme al Telar. Esta vez pude sentir, a través de la rueca, cómo debería ser, tejida cada nota del hechizo. Reconocí las notas del Hechizo Trascendencia; Hetchel lo había escrito en el Libro de Patrones cuando me lo prestó por primera vez.

Emocionado, levante el bastón y empecé a repetir el hechizo...

...Sólo para darme cuenta que la primera nota estaba mucho más allá de mis posibilidades. Bueno, Hetchel, desde hace tiempo me había advertido que tenía que “¡Practicar!, ¡Practicar! ¡Practicar!”. Ahora sé porque insistía tanto.

Naturalmente, los recuerdos sobre Hetchel me llevaron a pensar en la confrontación que acababa de presenciar. Pensé que sufría un destino cruel por haber sido encerrada en un huevo; tras examinarlo, parecía como si el mismo huevo estuviera de acuerdo conmigo. Naturalmente, estaba intentado salir del cascarón.

Pensé en aquellas notas que conocía tan bien. De nuevo, levante mi bastón —sí, ya estaba empezando a pensar en el como mío— y tejí el hechizo de Apertura sobre el huevo.

* * *

¿Irme? Hetchel me había dicho que en todo el tiempo que llevaba el Gremio en la Isla, ningún Tejedor había salido nunca de ella... excepto los desterrados. ¿Por que era desterrado del único hogar, aunque fuera tan inhóspito, que conocía? ¡Increíble!

Tampoco conocía los medios para llevarlo a cabo. No podía convertirme en un cisne, un destino, que en cualquier caso, no deseaba disfrutar, y las soluciones más fáciles parecían muy remotas. Sabía, que algunos extranjeros habían visitado la isla en barco pero esos encuentros eran muy raros y no era muy posible que justo en este momento atracará en el puerto algún barco extranjero, simplemente porque yo necesitaba un viaje.

Si tenía que dejar la isla, tendría que encontrar alguna manera de hacerlo. Busque una solución mientras regresaba al pueblo.

* * *

La tienda de Hetchel se encontraba en la zona más oriental del poblado, lo más alejada posible del Santuario y, por lo tanto, de los Ancianos. Cuando entré, me pareció mentira que todo hubiera cambiado tanto. Por un momento pensé que Hetchel volvería a aparecer y me pondría a trabajar otra vez doblando y guardando la ropa teñida, ya que ese trabajo era nuestro sustento diario.

Pero Hetchel había seguido a los cisnes y yo debía abandonar la isla. Sin ningún propósito me acerque a la mesa y torpemente golpee el frasco. Mientras se derramaba su contenido sobre el suelo, mi bastón resonó con las notas del hechizo.

Rápidamente cogí el Libro de los Patrones y escribí las notas del hechizo Vaciar. ¡Otro hechizo que aún no podía controlar! Pero hasta que tuviera suficiente experiencia tenía que, como mínimo, registrarlos. Toque el frasco para invocar otra vez el hechizo y volví a mirar el Libro.

¿Y cómo ganaría experiencia? Si conseguía salir de la isla, ¿qué haría por el mundo? ¿Abrir cada ventana y cesto de costura que encontrara en mi camino? Seguro que debía haber otros hechizos que podría controlar.

Mire la olla de tinte de Hetchel y descubrí un hechizo que incluso yo podía manejar. Me llevo sólo unos segundos teñir ese montón de lana. Frunciendo el ceño, examine detenidamente mi trabajo.

Siempre había odiado el color verde y ahora podía teñir toda la habitación sólo con ese detestable color. No es que fuera muy importante pero de todos modos me preguntante si podría invertir el proceso.

Abatido, volví al centro del poblado y, con cuidado, entré en la única tienda que me interesaba.

* * *

En el centro del poblado se encontraba una tienda que siempre había atraído mi curiosidad. Naturalmente, tenía prohibido entrar en ella, hecho bastante común ya que tenía prohibido participar en casi todas las actividades del Gremio de los Tejedores. Lo que hacía tan especial a esa tienda era que tampoco podían entrar ninguno de los niños del Gremio y casi ninguno de los adultos. Sabía que en la isla había artículos que el Gremio no podía tejer; cada vez que venía algún comerciante a la isla siempre pasaba por esa tienda antes de irse. Como mínimo podría aprender sus secretos...

...¡Perdido otra vez! Hetchel me dijo que fuera de la isla ese oro era muy estimado; los Ancianos deben utilizarlo para comprar las mercancías que traen los comerciantes. El secreto de su fabricación debe encontrarse en la oscuridad pero no tengo ni idea de cómo entrar en ella. A no ser que...

Salí del poblado y caminé hacia el norte, hacia el bosque hasta llegar al cementerio donde se encontraba enterrada mi madre.

* * *

Durante mi solitaria infancia, había jugado y explorado todos estos

bosques. Sabía que cerca había una arboleda donde solían anidar las lechuzas y recuerdo que Hetchel me dijo que las lechuzas ven muy bien por la noche. ¿Podría aprender un hechizo de un ser vivo?

Como me imaginaba, cada una de las lechuzas de la arboleda me dió una nota del hechizo. Pero sólo encontré a tres lechuzas y tres notas no forman un hechizo. Por eso, seguí andando hacia el cementerio en busca de la cuarta lechuza.

* * *

Bueno, finalmente, encontré a la cuarta lechuza. La perezosa criatura estaba dormida y no parecía muy dispuesta a regresar al nido. Aparte de golpearla con mi bastón (yo sabía que no era su principal función), no se me ocurría ninguna otra forma de despertarla y hacerla regresar al nido.

Desanimado, caminé por el cementerio hasta acabar metido en un sendero de espinos. Un conejo, asustado por mi presencia, consiguió lo que yo no había podido conseguir. La lechuza se despertó y llevo a su indefensa víctima hacia la arboleda.

Me pare para volver a leer el extraño epitafio escrito en la lápida de mi madre y por primera vez, las palabras cobraron sentido. ¿Podría... abrir el cielo?

Bueno, ¿por qué no? Las cosas no podían irme peor de lo que me iban (bueno, eso pensé entonces) y esas palabras “Lejos a través del Mar” sugerían que ya había encontrado la forma de dejar la isla. Rápidamente levante mi bastón y abrí el cielo sobre la lápida.

O, mejor dicho, no pude abrirlo. Quizás, si hubiera sido mejor

educado habría pensado que el acantilado estaba mucho más cerca del cielo. O quizás no habría importado; yo sabía que en la isla sólo había un árbol que se parecía a ese árbol torcido por el viento que aparecía grabado sobre la lápida. Me dirigí a la cima del acantilado —¿fue está misma mañana cuando me desperté aquí?— parando solamente un momento para aprender de las lechuzas la última nota de lo que sería el hechizo de Visión Nocturna.

* * *

A veces pienso que si hubiera prestado atención a la mitad de los avisos enterrados en las pistas que encontré en mi camino, aun seguiría vagando por la isla, buscando un lugar por donde salir. Sí, el epitafio mencionaba un rayo y algo así como separar un árbol, ¡pero no tenía ni idea!

Me puse a cubierto casi a tiempo.

Como mínimo, parecía, que había una manera de salir de la isla, si me atrevía a probarla. Pero tenía que hacer un último recado, regresar a la tienda del Tesoro del Gremio. Y había algo más que quería intentar...

* * *

Lo conseguí al tejer el hechizo de Visión Nocturna en la oscuridad. Podía ver tan claramente en la tienda como si hubiera encendido una lámpara. Parecía, que como Hetchel, el tesorero del Gremio prefería activar su hechizo a través de este antiguo símbolo; la rueda vibraba con el hechizo Paja en Oro. Para practicar, tejí las notas sobre un montón de paja y conseguí más oro... y lo que es mucho más importante se fortalecieron mis habilidades.

Regrese a la tienda de Hetchel y a esa odiosa tela de color verde.

* * *

Mientras andaba por la isla destruyendo árboles y otras cosas una cuestión seguía rondando por mi cabeza, ¿podría invertir los efectos de un determinado hechizo? Ahora creo que tenía la respuesta.

Para practicar, tejí en sentido inverso las notas del hechizo Teñir sobre el cesto de lana. ¡Funcionaba! ¡El color verde había desaparecido de la lana! Llame a mi nuevo hechizo “Decolorar Verde” y corrí por la tienda quitando cada mota de color verde.

* * *

Cuando tome el camino del puerto, pare un momento en la Tienda del Tesorero y cambie el oro por paja. Muy contento conmigo mismo, pensé en invertir el hechizo de Visión Nocturna hasta que me di cuenta que en primer lugar no había luz que fuera oscuridad sobre la que tejerlo y segundo, que el hechizo de Visión Nocturna era igual hacia delante que hacia atrás.

Era evidente que algunos hechizos no podían ser invertidos.

* * *

El puerto había sido otro de mis sitios favoritos donde esconderme. Los miembros del Gremio lo evitaban porque representaba para ellos la intrusión del mundo externo. Que yo sepa, yo era el único habitante de la isla que sabía nadar. Aprendí por mi mismo y aunque mi técnica era horrible me servía por lo menos para ir de un lugar a otro en lugares próximos al puerto.

De hecho, se me había pasado por la cabeza la idea de nadar hacia el continente pero la descarté pensando en lo peligrosas que podían ser las aguas mar adentro.

Confiando en que un trozo de madera sería suficiente protección contra los peligros del mar, salte al agua y me agarre al tronco.

* * *

Ni que decir tiene que no tenía ni idea de lo peligrosas que podían ser las trombas marinas, ni de su gran fuerza hasta que intente pasar una de ellas en mi camino hacia esa tentadora imagen de un trozo de tierra en la lejanía. Afortunadamente, llevaba fuertemente agarrada mi bastón.

Subí al tronco y marché a la deriva acercándome al tornado que examine más cuidadosamente. Parecía que su hechizo podía ser invertido y en pocos segundos pude avanzar hasta tierra firme.

(A veces pienso si esa tromba marina no fue debida a los efectos secundarios producidos ante mi apertura del cielo. Si fue así, ésta no fue la única ocasión durante mis viajes en las que resolvía un dilema para entrar en algo mucho peor como resultado...)

* * *

Cuando llegue a la costa, me di cuenta que había aumentado el rango de notas que podía controlar. Pronto, pensé, sería un auténtico maestro tejedor.

Ahora me encontraba ante una verdadera encrucijada: hacia el este veía una gran y resplandeciente ciudad; hacia el norte un gran bosque. Como estaba tan acostumbrado a andar por

los bosques de la isla, decidí dirigirme hacia él.

* * *

A los pocos pasos me encontré con varios centinelas. Si no se hubieran puesto tan pesados no dejándome entrar en su maldito reino, no me hubiera ni fijado en ellos. Pero me habían desafiado, yo me estaba convirtiendo en un maestro tejedor y tenía que encontrar una forma de impresionarlos para que me dejarán entrar en su miserable dominio.

Después de todo, visitaría la ciudad.

Por lo menos, había aprendido de los pastores el hechizo Invisibilidad. Si me andaba con cuidado, no tendría que hablar con ningún extraño.

Por lo que, para que no pareciera que me estaba retirando cogí el otro camino y marche con la máxima dignidad posible hacia la ciudad de cristal.

Sin saber qué más hacer, entré en el edificio cuadrado que se encontraba en la parte inferior del acantilado. Los planos y ángulos de cristal en ese lugar eran muy raros; conseguí dar unos cuantos pasos hacia arriba y me encontré enfrente de una puerta. Parecía más sensato explorar uno por uno cada edificio de la ciudad. Me puse de espaldas a la puerta y con cuidado conseguí pasar el siguiente grupo de escaleras. Me encontré entonces sobre una cornisa que me llevaba a una cámara de cristal.

Cuando inspeccione la cámara, vi que había una campana. Naturalmente, la toque.

Tras tropezar y dar unos cuantos traspieses me encontré en una cámara que se encontraba al otro lado del edificio. Antes de poder poner en

orden mis pensamientos, estaba frente a uno de los habitantes de este extraño lugar...

* * *

No era tan horrible hablar con un extraño: por lo menos, con éste. Me di cuenta entonces que quien quiera que fuera Bobbin Threadbare en la isla, aquí en tierra firme nadie sabía, o a nadie le importaba, que fuera un proscrito. Lo que había hecho que me sintiera tan diferente de las demás personas del Gremio había quedado enterrado entre la gran diferencia existente entre mi Gremio y los otros.

Para esa gente del continente, yo era el representante del Gremio de los Tejedores. Resultaba bastante irónico.

Y, aprendería antes de que terminaran mis viajes, que esto era bastante peligroso...

* * *

El Maestro Goodmold me dió libertad completa para andar por esta ciudad. Lo único que deseo es encontrar un hechizo entre éstas paredes cristalinas que me permita demostrar a esos pastores una o dos cosas...

Me pregunte si con la práctica podría hechizarlos a todos y convertirlos en cisnes. Y, pensé científicamente, que el cáliz que estaba sobre el pedestal me ofrecía una excelente oportunidad de probar ese hechizo que no pude probar en la isla.

Invertí el Hechizo Vaciar sobre el cáliz y analicé mi trabajo. El Maestro Goodmold volvió a aparecer y charlo amigablemente conmigo sobre la historia de la ciudad.

Después, naturalmente, me sentí contento de las enseñanzas de Hetchel;

que yo había escuchado, preguntado y recordado. (Esto era, te lo aseguro, algo sin importancia; incumbía sólo a un Gremio que se había desvanecido hace tiempo... pero por encima de lo que hubiera sido, de lo que soy o en lo que me convertiría, era ante todo un Tejedor).

Y los Tejedores siempre quieren saber... “¿Cómo encaja eso en el Patrón?”.

* * *

Libre finalmente de las atenciones del Maestro Goodmold, pase un rato vaciando el cáliz (“bastante irreverente”, por cierto). Cuando termine, lo seguí y deje el edificio de la misma manera que él.

* * *

Aunque los epitafios del cementerio me brindaron unas cuantas notas del Patrón de los cristaleros, aún no había encontrado ninguna forma de impresionar a los pastores. Salí de la cúpula por la puerta de atrás, parando un rato para admirar algunas lápidas más y decidí entrar en la torre que se encontraba en la playa y junto a la ciudad.

* * *

Parecía que me había entrometido en una conversación privada entre otro ciudadano y ¿...? No te puedo decir; nunca me acostumbraré a las distorsiones que produce el cristal de esta ciudad. Respetuosamente, iba a salir, pero hubo algo en la conversación que me obligo a quedarme...

* * *

Yo sabía muy bien la poca experiencia que tenía con respecto a

los asuntos de las gentes del continente pero, sin embargo, me pareció que los intereses del Obispo Mandible no eran tan honorables como los del Gremio de los Cristaleros. Me habían empezado a gustar las gentes de esta ciudad y me sentí incómodo al pensar que se unieran a este Clérigo.

Me dije a mi mismo que esos asuntos no eran de mi incumbencia... que yo sólo estaba aquí para encontrar la forma de seguir con mi propia búsqueda... que era absurdo pensar que el Maestro Goodmold tenía menos juicio que yo a la hora de manejar sus propios asuntos...

Por eso, seguí mi camino hacia arriba y cruce una cámara que, pensé, me llevaría a la plataforma y al “Orbe de Scrying”. Toque la campana.

* * *

Estaba empezando a convertirme en un ser muy obstinado y esto habría horrorizado a Hetchel. En pocos días, había abandonado mis hábitos de diecisiete años de total obediencia a mis Ancianos, que se suponía eran mejores que yo... A pesar de su amabilidad, esos trabajadores impedían que hiciera lo que yo quería hacer. Tenía que encontrar una forma de esquivarlos.

Recordando que antes de entrar había visto bastante actividad en la parte superior de la torre, fui por la parte de atrás y confirme mis sospechas. Los trabajadores tenían que haber sido los mismos hombres que se habían anticipado anteriormente a mis exploraciones. Estaban muy lejos pero pensé que si podía verlos también podría tejer un hechizo sobre ellos. Por eso, tejí sobre ellos el hechizo

Invisibilidad y volví a la sala de la torre.

* * *

La invisibilidad tiene sus ventajas; me sentí aliviado al comprobar que esta ciudad estaba preparada para la traición. Por alguna razón, la presencia de la guadaña me molestó, pero aparte de anotar el hechizo Afilar, decidí no inmiscuirme en los asuntos del continente.

Mientras tocaba la campana situada al otro lado de la sala, desee que los asuntos de los habitantes del continente, especialmente aquellos relacionados con el Obispo Mandible, no se mezclarán conmigo.

* * *

Inesperadamente, el “Orbe Scrying” me dió una solución al problema de los centinelas. Aunque era difícil imaginar cómo por el simple hecho de tejer unas cuantas notas podría influir tanto en cuatro grandes hombres, el hecho es que estos salieron corriendo y aterrorizados ante un inocente Tejedor como yo. Esto me convenció de que con el hechizo Terror podía hacer realidad las escenas del orbe.

Con curiosidad volví a mirar el Orbe, esperando que podría descubrir el paradero de los cisnes. Las llamas crepitaban en... ¿qué era eso? ¿una cueva? La verdad es que todo eso no tenía mucho sentido para mí. Imaginé que el Orbe me estaba mostrando escenas de otros posibles futuros, o, si por casualidad era el mío, desee que por lo menos la experiencia no fuera dolorosa.

En el Orbe pude ver una visión más antes de que empezara a repetirse. La visión del cisne y del hechizo

Trascendencia me confundió más que me ayudó; ¿ero eso un aviso?, ¿una invitación? Supongo que el tiempo lo dirá.

Aleje de mis pensamientos el asunto del cisne y avance a través de la brillante ciudad y del bosque. Esta vez, pensé, esos centinelas seguro que se sorprenderán.

* * *

Cuando tejí el Hechizo Terror sobre los pastores su efecto fue mucho más efectivo de lo que había pensado... por un momento sentí que yo era algo más que una simple aparición de lo que más temían: tenía el poder y la sabiduría, podía sembrar el terror.

Cuando pasaron los efectos del hechizo, mi exaltación también se apagó. Empecé a entender mejor de lo que quería cómo debían sentirse los niños de la isla cuando decidían atormentar a ese extranjero llamado Bobbin Threadbare.

Mientras andaba hacia el oeste, pensé si ellos se habían sentido alguna vez como me sentía yo ahora.

Cuando me encontré por primera vez con los soñolientos pastores pensé que debería, de nuevo, hacer alguna demostración de “magia” para pasar.

Tras examinar (y por lo tanto molestar) a sus ovejas unas cuantas veces, me quedó claro que tendría que tramar un hechizo mágico extraordinario para capturar su atención.

Escribí las notas del hechizo Dormir, preguntándome por qué la imagen de ovejas saltando una valla era capaz de evocarlos. Después continúe hacia el oeste.

* * *

Mientras recorría con dificultad esa verde pradera, volví a decirme a mí mismo que la forma de actuar de los habitantes del continente no tenía nada que ver con la mía. Por ejemplo, un soñoliento pastor seguro que tendría excelentes razones para poner a pastar a su ganado a la sombra de un bosque y no en la mitad de esta exuberante pradera. Entre en la cabaña más grande que se encontraba en la zona oeste de la pradera esperando encontrar a alguien que me ayudará en mi búsqueda. No había nadie en la cabaña excepto un pequeño cordero en un pesebre. Mientras lo miraba, tuve la extraña sensación de que estaba siendo observado...

* * *

Entendí ahora por qué el ganado había sido alejado de las zonas abiertas de la pradera y pensé en mi caminata a través de dicha pradera, estremeciéndome al darme cuenta que en cualquier momento podía haber sido atacado por algún feroz dragón, podía haber sido llevado al horno y devorado.

Decidí no volver afuera hasta que llegará algún brujo real que me ayudara a salir sano y salvo de esa amenaza.

Entonces, empecé a preguntarme si a ese brujo le molestaría que yo fuera un miembro del Gremio; ¿los magos siguen convirtiendo a la gente en ranas? Y, naturalmente, estaba ese pequeño asunto de los aterrorizados centinelas; sin duda, a ellos también les será difícil olvidar mi engaño.

Por un lado me enfrentaba a la terrible posibilidad de convertirme en la cena de un dragón... Por otro lado estaba la posibilidad de ser

transformado en una pequeña y verdosa rana a manos de un hombre enfadado que llevaba grandes palos.

¡Y odio el verde!

Empecé a pensar que debería tener un plan. Parado en el tiempo, volví a mirar al pequeño cordero que se encontraba en el pesebre.

* * *

Después de escribir las notas del hechizo Curación, “La Canción de Curar” de Fleece, en mi Libro de Patrones, volví la página y leí de nuevo la historia del hechizo Invisibilidad. “Circunstancias cuestionables”, ¿eh?

Volví a la pradera, donde confirme que el rebaño era, de hecho, la característica más obvia del terreno.

Tras imaginar cómo lo haría un buen brujo levante mi bastón y tejí el hechizo Teñir sobre el ganado.

* * *

Agarrando desesperadamente mi bastón, colgando boca abajo de las garras del dragón, volví a decirme a mí mismo que no debía involucrarme en los asuntos de los habitantes del continente.

* * *

Debía haberme imaginado que sólo podía acabar en la guarida de un dragón parlanchin. Por lo menos, parecía que no iba a ser comido inmediatamente.

La cueva me resultó muy familiar; recordé la escena del Orbe y me di cuenta que la salida tenía que estar justo detrás del dragón. Mire fijamente el oro...

* * *

Es decir, que en algún otro lugar de esa montaña debía haber otro Orbe de Scrying. Naturalmente, eso no significa que me encontrara más cerca de él que cuando llegué por primera vez. Calcule la anchura de la cueva y busque otra salida. Frustrado, volví al centro de la guarida y me quede mirando fijamente a mi capturador.

* * *

Es decir, que había sido atrapado en una cueva por un dragón charlatán que tenía miedo del fuego. Intenté pensar si me podían ir aún peor las cosas y volví a recordar la escena del Orbe.

Lógicamente, el primer paso consistía en conseguir suficiente material inflamable. Cuando transformé el oro en paja me prepare para hacer frente a la reacción del dragón que no sería muy positiva...

* * *

Bueno, vaya descanso... Aproveche el último patrón que había añadido a mi rango y tejí el hechizo del sueño sobre el dragón. De esa manera, pensé, tendría tiempo para prender la paja... No sabía que los dragones roncaran tan fuerte...

Y está es la verdadera historia: el atrevido Bobbin Threadbare derrotó él solo al dragón y consiguió escapar de su guarida gracias a que los dragones roncan cuando duermen, y echan chispas cuando roncan.

* * *

La cueva tenía el mismo aspecto que la que aparecía en el Orbe de Crystalgard; cuando conseguí escapar de la guarida del dragón me pregunte si tendría tanta suerte como para

encontrar el Orbe del dragón y ver en el interior de sus profundidades.

Las cavernas que se encontraban dentro de la montaña, aunque se parecían en gran parte a un laberinto, fueron bastante fáciles de pasar gracias al hechizo Visión Nocturna. Tras fallar unas cuantas veces al principio y dar marcha atrás en varias ocasiones, me encontré en una pendiente rocosa que daba a una llanura casi inundada por el agua. Tras examinar la piscina y escribir las notas del hechizo Reflejar en mi Libro de Patrones, me dirigí al exterior de la llanura y busque una salida por encima de las cavernas.

* * *

Aunque lo busque mientras exploraba las cavernas, no conseguí encontrar el otro Orbe.

En algunos momentos tuve la extraña sensación de que me encontraba a pocos pasos de él.

Me pregunte qué visiones contendría.

* * *

Al principio, pensé que podría simplemente saltar a través del hueco de las escaleras de espiral. Sin embargo, después de mirar más detenidamente desde el borde y al contemplar la posible caída a que me arriesgaba si intentaba llegar al otro lado, volví a la parte superior de la escalera y busque otra forma que fuera menos peligrosa de cruzar el hueco. Estaba dispuesto a pensarlo bien y pasar allí todo el tiempo que fuera necesario pero casi inmediatamente encontré una solución. Invertí el hechizo Girar sobre los peldaños y manteniendo el equilibrio con cuidado en la zona central de la escalera sin

barandilla, bajé hasta llegar a la parte inferior de la montaña.

* * *

Pensé que el chico dormido sería uno de los centinelas de alguno de los Gremios que vivía en esta zona. Ande de puntillas enfrente de él y me acerque a la zona este de la ciudad.

* * *

Ultimamente, parecía que la gente pasaba mucho tiempo vigilándome para que no entrara en sus dominios. Espere hasta que el centinela se perdió de vista y tras tejer las notas del hechizo Apertura sobre la puerta entré sólo para ser ignominiosamente escoltado de vuelta al puente levadizo.

Reconsiderando mis posibilidades, volví al cementerio y me acerque al chico dormido.

* * *

La verdad es que no estaba acostumbrado a usar el sutil pensamiento de un tejedor. Lo primero que pensé fue que podría robar las ropas del chico y de esa manera entrar furtivamente en la ciudad. Mirándolo, pensé desesperadamente que no tendría ninguna esperanza de éxito a no ser que pudiera robar también su aspecto... justo en ese momento recordé el hechizo Reflejar, saque mi bastón y tejí las notas...

* * *

Afortunadamente, Rusty no era tan precavido ante los extraños como lo eran sus mayores. Me hubiera gustado pasar más tiempo hablando con él; era el único chico que me había tratado amigablemente y que no me había despreciado.

Antes de lo que hubiera deseado, Rusty volvió a su principal forma de pasar el tiempo, dormir, y yo regrese a la mía, meterme en líos. Más tranquilamente esta vez, tejí las notas del hechizo Reflejar sobre Rusty y con confianza cruce el puente levadizo.

* * *

Empecé a tener la impresión de que Rusty no era muy bien visto en su comunidad. Deseando no encontrarme con el tal Stoke, entré en la Fragua.

* * *

Que lugar tan increíblemente ruidoso. ¡No me extraña que Rusty prefiriera dormir en el cementerio!

Ninguno de los herreros me presto atención. Por un momento dude si alguno de ellos me habría escuchado a través del incensante martilleo de diez mil yunques.

Pase un rato andando por la cámara buscando un lugar tranquilo, en esta enorme y ruidosa ciudad, donde descansar y pensar...

* * *

Si no hubiera estado tan atontado por el ruido, me habría dado cuenta antes de que el hombre que se encontraba junto al horno era el temible Stoke.

A través del mar, de grandes tormentas y trombas marinas había conseguido no separarme de mi bastón. Pero, ahora, en un segundo de confusión había dejado que ese hombre la cogiera. Si no venía en mi ayuda Hetchel, como ella me había prometido, mi bastón acabaría en el fuego y yo estaría condenado a esperar la llegada de la Tercera Sombra en una tenebrosa celda.

Naturalmente, angustiado por este cambio de situación, di unas cuantas patadas a la puerta de la celda para demostrar que no me daba por vencido hasta que me tumbe en mi cama de paja y caí dormido.

* * *

Al despertarme y constatar que seguía estando dentro de una celda, me acerque a los barrotes de la puerta de la celda justo a tiempo para ver como Stoke lanzaba mi bastón a las llamas. Vi con gran pesar y muy desanimado como, aun vibrando de poder, empezaba a arder lentamente.

Me pregunte si Hetchel se habría olvidado de mi...

* * *

Cuando el bastón apareció enfrente de mí no podía creerlo. Le recuperé, rápidamente tejí el hechizo de Apertura sobre la puerta y corrí hacia fuera... Pero Hetchel se había ido.

Sabiendo que con el aspecto que tenia en ese momento no podría escapar a través de la gran cámara, baje las escaleras y entre en la cámara interior de la Fragua.

* * *

Aunque esta sala donde se encontraba un herrero y su yunque parecía igual de ruidosa que la gran cámara, al ver entrar a dos hombres, el que llevaba la mitra no podía ser otro que el mismo Obispo Mandible, me acerqué furtivamente e intenté saber de lo que hablaban.

Rápidamente me di cuenta que cuando esa espada en particular hubiera sido terminada, la cámara interior se llenaría de gente que cogería las espadas que estaban alineadas en

las paredes. No me podría esconder ahí durante mucho tiempo.

La decisión que tome entonces no intentaba oponerse a los planes de Mandible. Recordé que había renunciado a inmiscuirme en los asuntos de los habitantes del continente. ¡Que más me daba si se mataban entre ellos con las espadas! Yo no les debía nada. Bueno, excepto al Maestro Goodmold que me había recibido amigablemente en la ciudad, a Fleece que me había enseñado el hechizo Curar y a Rusty que era tan sólo mi amigo...

No, sólo necesitaba algo más tiempo para planear mi huída. Cuando los hombres que habían entrado interrumpieron al herrero, invertí el hechizo Afilar y le quite el filo a la espada levantada.

* * *

Aunque carecía de la experiencia de los auténticos viajero, pensé que tras navegar en un tronco por el mar, volar colgado de las garras de un dragón y, ahora, encontrarme frente a la bestia alada del Obispo, empezaba a quedarme sin nuevos medios de transporte.

¿Me quedaba alguna oportunidad de seguir con mis viajes?

Mandible conocía demasiado bien al Gremio de los Tejedores como para no saber que yo podía abrir la jaula. ¿Por qué provocaba este ejercicio?

No conocía otra manera de salir de esta situación aunque parecía que Mandible estaba dispuesto a esperar hasta que estuviéramos cubiertos con telas de arañas (aunque yo sabía que esa decoración sólo mejoraría el aspecto de la araña).

Tejí las notas del hechizo Apertura sobre la jaula.

* * *

Tenía pocas esperanzas de que Mandible hubiera prestado atención a mis avisos. Nerviosamente, merodeé por la habitación inspeccionando a la bestia, después a Cob y después otra vez a la bestia.

Finalmente, pensé que quizás la esfera del Obispo me daría alguna pista de lo que tramaba el malvado Mandible. Naturalmente, en el momento en que me acerque a la esfera, Cob se interpuso...

* * *

Naturalmente, yo había escuchado las leyendas de Hetchel y posteriormente del Maestro Goodmold. Aun así nunca había terminado de creermelas del todo. Mi aviso a Cob nacía de mi gran nerviosismo. Quizas él lo detectó... quizás no se lo creyó... o simplemente, no le importo...

Intenté sentir algo de pena por Cob, pero no pude. Era una fea criatura que había terminado bastante mal y mi único deseo en aquel momento era que me hubiera gustado inducir a Mandible a que cometiera el mismo error.

Yo salí corriendo hacia el parapeto y me acerque a él.

Recogí mi bastón, contento de ver que no se encontraba en mal estado por su reciente mal uso y volví a la prisión.

Ansiosamente, mire la Esfera.
¡El cisne otra vez! Con Chaos perdido en el Universo. Tenía que haber pensado que su mensaje cambiaría pero el cisne seguía tejiendo

una y otra vez las cuatro notas del Hechizo Trascendencia. Volví a mirar...

Las siguientes dos escenas me dejaron aun más confuso. La vista de esos objetos mundanos me llenaron de horribles presentimientos.

Supongo que tenía que haber pensado que el hechizo de Apertura de Mandible afectaría a más cosas que sólo a los cementerios; cuando me aleje de la Esfera, me dí cuenta por primera vez que la jaula de la bestia estaba vacía. Había llegado a pensar que habría alguna manera de domesticarla y escapar de la torre. Ahora sólo temía que hubiera volado en busca de una presa más apetitosa que yo. Podía haber encontrado otra forma de salir.

Con cuidado, me deslice y subí al parapeto.

* * *

Imaginé que, sin la ayuda de la bestia, podría haber elegido entrar en el agujero por mi mismo.

Por otro lado, debería haber pensado más mis actos antes de que fuera demasiado tarde.

Además, no podía tener ningún sentimiento de gratitud hacia esa voraz criatura.

Como el agujero ofendía mi sentido del orden (y para asegurarme de que la bestia no me seguiría) invertí el hechizo de Apertura sobre él. Por suerte, el obediente agujero se selló inmediatamente.

Preste atención a un segundo agujero y evitando mi primera inclinación a sellarlo y olvidar, pase a través de él.

* * *

¡Rusty! Asombrado, me acerque a ver los restos de mi amigo ...

* * *

Inexplicablemente, lleno de remordimientos (¿cómo no había sabido que ése era el destino que le esperaba a Rusty? ¿cómo se podía haber imaginado que yo lo iba a permitir?) consulte rápidamente mi Libro de Patrones. Sí, aquí estaba el hechizo Curar, en su descripción nada sugería que sería efectivo en este caso pero tampoco decía que no lo sería.

Tejí las notas de Curar sobre el cuerpo de Rusty.

* * *

Cuando volví al vacío, me di cuenta que no podía alejarme de mi primer y único amigo que había tenido. Pensé, que cuando encontrara a mi Gremio, podría volver y unirme a Rusty en su búsqueda.

Pase al siguiente agujero a través del cual podía ver los árboles del bosque del Gremio de los Pastores.

Chaos y sus secuaces habían estado trabajando aquí. Horrorizado, mire los cuerpos esparcidos por la pradera.

* * *

Agradecido por la oportunidad de reparar parte del daño del que me sentía responsable, saque mi bastón y tejí el hechizo Curar sobre los pastores.

* * *

Después pase al siguiente hueco y entre en lo que quedaba de la ciudad cristal de Crystalgard.

Cuando me disponía a tejer las notas del hechizo Curar sobre el Maestro Goodmold, él me paro y...

* * *

Deprimido ante mi falta de habilidad para salvar al Maestro Goodmold y amargado por este

* * *

horrible viaje, elegí esta vez tejer el hechizo Curar sobre el Universo, sellando la vista de la destruída ciudad de Crystalgard.

Nunca los olvidaría.

* * *

Mientras viajaba más allá del vacío, pensé que no podría encontrar más cosas... Que tenía que regresar a la Fragua y unirme a la búsqueda de Rusty. Justo cuando estaba a punto de marchar ví enfrente de mi lo que parecía ser un fantástico lago de cristal.

Me acerque a él.

* * *

Este era el cisne que había visto en el Orbe; los otros debían ser los miembros del Gremio de los Tejedores. Con curiosidad mire más fijamente al cisne.

* * *

Con pesar, regresé y cerré los agujeros que llevaban al reino de los pastores y al hogar de Rusty. Nunca hubiera hecho esto si no hubiera sabido, en mi corazón, que el cisne era mi madre y que Hetchel estaba en peligro.

Después de sellar el último agujero, mi rango de poderes volvió a expandirse. Creí que el aumento de mis poderes sería suficiente.

Deseo que no fuera demasiado tarde.

* * *

Seguí cruzando el lago hasta que llegue a la devastada isla de Loom. Buscando ansiosamente a Hetchel, aterrorizado ante la llegada de Chaos, corrí al Santuario.

Nada había cambiado aquí. Hetchel no había vuelto todavía o había ido y vuelto otra vez... Salí fuera y busqué cuidadosamente por toda la Isla...

* * *

Pobre Hetchel... La conocía tan bien, habíamos pasado tanto tiempo juntos... Aún así no podía ocultar su frustración ante lo fácilmente que Chaos la había destruído. Cuando ella luchó por hablar, examine el telar, evocando la resonancia del hechizo de Chaos del Silencio.

Invertí el hechizo del Silencio y tejí las notas alrededor de Hetchel...

* * *

El siguiente hechizo de Chaos debía haber sido el de Modelar..., aunque repitiera el proceso de invertir el hechizo que aún resonaba en el Telar, sólo podía sentirme horrorizado... Ahora entendía el sentido de la segunda escena del Orbe del Obispo.

Solo podía rezar porque Hetchel y yo actuáramos lo suficientemente rápido... No veía otra manera de evitar las implicaciones del tercer Orbe, y la escena final.

* * *

Hetchel debía haber sabido, desde el principio, que esto acabaría así. Ella sabía lo dura que sería su elección cuando me pidió que cerrara los ojos.

Deseando que el hechizo Curar la restaurara, tejí sus notas alrededor de lo único que quedaba de Hetchel, una sola pluma.

Casi no podía contener mi furia ante la crueldad de Chaos.

Me dije a mi mismo que Hetchel habría deseado que su sacrificio no se perdiera, y sabía, de hecho, que ella estaría de acuerdo.

Pero no creí que ese noble sentimiento fuera todo lo que motivara mi siguiente acción; quería vengar a Hetchel... y al Maestro Goodmold. Quería herir a aquel que era el responsable de separarme de mi amigo (¡mi amigo!) Rusty.

Aprendí del Loom el hechizo Deshacer y tejí esas terribles notas sobre el mismo Telar...

* * *

He perdido mi casa. Ganado y perdido los primeros amigos de mi vida. He visto como la mujer que me había cuidado daba su vida por amor al Universo. De hecho, había dividido ese Universo en pedazos.

Dejé la cámara, la isla y mi vieja vida, y me uní a los feligreses de nuestro lado del Patrón.

Por otro lado, Chaos siguió mi ejemplo.

Dudé, pensando si tenía otra oportunidad... y me di cuenta finalmente que no quería otra cosa...

Por última vez, saque mi bastón...
...y tejí las notas del hechizo Trascendencia sobre mi.

* * *

...No te puedo contar nada sobre el recientemente creado Reino de los no muertos porque esa seccion del Patrón se encuentra tejida en los destinos de aquellos que dejé tras de mi...

Mi historia, mi parte en el Patrón, acaba aquí.

Cosas a intentar

Sal de la cámara del Loom sin abrir el huevo.

En el puerto, teje Abrir y Cerrar sobre la almeja.

(También puedes esperar hasta que puedas tocar la nota "F", guía las gaviotas al mar, regresa y juega con la almeja).

Teje el hechizo Teñir y Decolorar Verde sobre los tapices del Santuario.

Teje el hechizo Visión Nocturna sobre el cielo de la parte superior del acantilado.

Mira la tumba de Cygna. Abre el cielo desde el acantilado, regresa y vuelve a mirar la tumba.

Abre cualquiera de las tumbas (antes de que lo haga Mandible, naturalmente).

Intenta llenar las tumbas.

Cierra los agujeros de las lechuzas.

Intenta navegar a través de la tromba marina hacia tierra firme.

Abre y Cierra el cáliz.

Llena el cáliz antes de pulsar dos veces sobre éste para convocar al Maestro Goodmold.

Lee las marcas de la tumba que se encuentra en la cúpula cuando hayas hablado con el Maestro Goodmold sobre la copa.

Teje el Terror sobre los trabajadores que se encuentran en la habitación de la guadaña mientras Bobbin permanece invisible.

Invierte el hechizo Invisibilidad sobre los trabajadores mientras Bobbin está en la habitación de la guadaña.

Tiñe de verde el ganado de los

soñolientos pastores, después despiértalos.

Tiñe el cordero que se encuentra en el pesebre.

Deja la cabaña sin mirar al cordero.

Prueba el Terror sobre el cordero (¡eres un bestia!).

Mira al dragón.

Mira el oro del dragón.

Teje el Terror sobre el dragón antes de cambiar el oro por paja.

Abre y Cierra la piscina de las cavernas.

Cada una de las esferas muestra tres escenas. ¿Las ves?

¿Encontraste la esfera en las cavernas? Vacía la piscina.

Acecha en la fragua una y otra vez.

Vuelve a tejer Reflejar sobre el cuerpo de Rusty.

Entra y sal por la puerta de la Fragua mientras tengas el aspecto de Rusty.

En la celda de la Fragua cambia la paja por oro.

Llena y vacía el cajón de madera.

Gira la espada que Edgewise está haciendo en lugar de desafilarla.

Intenta dejar el cementerio de la Fragua sin curar a Rusty.

Teje el hechizo Reflejar sobre el cuerpo de Rusty.

Tiñe de verde el ganado muerto y los pastores.

Teje el Terror sobre los moribundos y muertos pastores.

Intenta curar al Maestro Goodmold.

Sella los agujeros, en lugar de cerrarlos.

Intenta tejer un hechizo sobre Chaos.

OTROS LIBROS DE PISTAS DISPONIBLES

